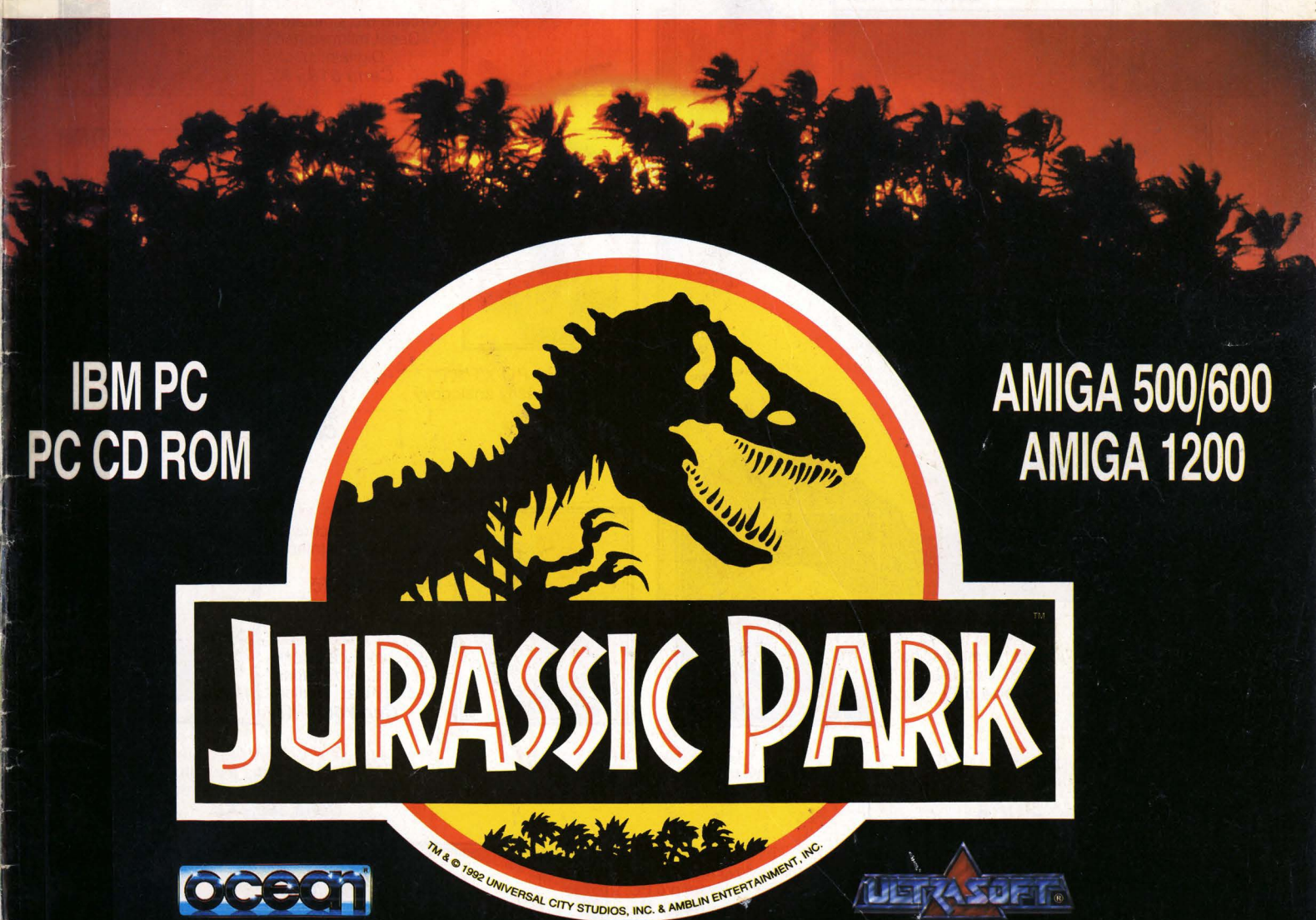
EXCALIBUR

časopis počítačových her

29Kč • 33Sk • $3U.S.

PRO PŘEDPLATITELE NAVÍC

CELOBAREVNÁ PŘÍLOHA EXCALIBUR+



PŘÍMÝ PRODEJ
OTES, DUKELSKÁ 100, BRNO

OBJEDNÁVKY
OTES, DUKELSKÁ 100, 614 00 BRNO
TEL: 05/ 0020535

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S. ČESKO - AMERICKÁ FIRMA

PRODEJNA:
Sofijské nám.
Praha 4
Czech republic
tel: (02) 4018080

PRODEJNA:
Jindřišská 27
Praha 1
tel.: (02) 24210567
fax: (02) 24210563

INFORMACE:
Jindřišská 27
Praha 1
tel.: (02) 24210567
fax: (02) 24210563

PRINGTON SLOVAKIA, s.r.o.
Farská 44
949 01 Nitra
Slovak republic
tel/fax: (087) 22503

OFFICE WASHINGTON:
1735 20th street
Washington DC 20009
U.S.A.
tel: 001-202-2231066

SV 500 Datalux
Pro 80 disket 5,25".
Cena 220,- Kč.

SV 510 Datalux
Pro 80 disket 3,5".
Cena 220,- Kč.

Joyplus

Commodore

SV 119 Junior
Model pro začátečníky.
Cena 149,- Kč.

SV 122 Quickjoy II
Šest kontaktů, autostřelba.
Cena 219,- Kč.

SV 124 Quickjoy II Turbo
Hit tohoto roku.
Precizní mikrospínače.
Cena 259,- Kč.

SV 125 Superboard
Určeno pro simulátory.
Deset mikrospínačů.
Digitální stopky.
Cena 519,- Kč.

SV 126 Jet Fighter
Simulátor řízení letu.
Šest mikrospínačů.Dva spínače na střelbu.
Cena 389,- Kč.

SV 127 Top Star
Nejlepší joystick v nejlepším provedení.V moderním acrylovém obalu
Cena 729,- Kč.

SV 202 M6 PC XT/AT
Světově úspěšný analogový joystick pro PC.
Cena 389,- Kč.

SV 135 Junior Megastar
Malý praktický Megastar.
Se všemi možnými funkcemi.
Cena 459,- Kč.

SV 128 Megaboard
4 velká tlačítka na střelbu. 10 mikrospínačů. Dvoje stopky.
Cena 589,- Kč.

SV 132 Hyperstar
Populární povrchová úprava z robustního acrylu.
Cena 429,- Kč.

SV 133 Megastar
Všechny možné funkce. Stabilní základna. Veškerý hrací komfort.
Cena 609- Kč.

SV 201 M5 PC XT/AT
Pro letecký simulátor. S výstupem na Game Card, nebo I/O Card.
Cena 569,- Kč.

SV 121 Quickjoy I Turbo
Úspěšný, trvanlivý, s mikrospínači.
Cena 189,- Kč.

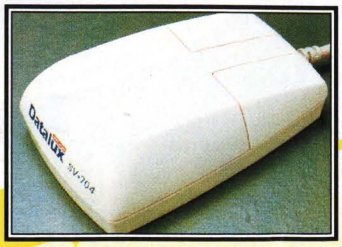
SV 123 Supercharger
Nejlepší cena a výkon. Dva spínače na střelbu. Šest mikrospínačů.
Cena 309,- Kč.

Datalux

SV 707 Datalux Mouse-Pad
Elegantní podložka.
Cena 59,- Kč.

SV 712 Datalux-Maus
Transparentní acrylová myš. Včetně softwarového driveru pro PC.
Cena 649,- Kč.

SV 704 Datalux-Maus
Pro Amigu. Vysoké rozlišení 280 DPI. Ergonomická tlačítka.
Cena 529,- Kč.



Výhradní distributor uvedených firem.
Nejnižší ceny v České republice.
Informujte se o výhodných cenách pro dealery.
Joyticky pro PC IBM, AMIGA, ATARI, SEGA, NINTENDO.

Dodáváme kompletní sortiment firmy Commodore
C64, A500, A600, A1200, A400
Uvedené ceny včetně DPH.

Presto·CS COMPUTER

Commodore

A 500 a C 64

Amiga1200

Ceny včetně DPH

Commodore 64 8 bit, 64 KB	3.444,-Kč
Amiga 500 16 bit, 512 KB, 7 MHz, FDD 3,5", myš	8.428,-Kč
Amiga 600 16 bit, 1 MB, 7 MHz, FDD 3,5", TV mod, myš	8.600,-Kč
Amiga 600 HD 30 16 bit, 1 MB RAM, 7 MHz, FDD 3,5", TV mod, myš	12.390,-Kč
Amiga 1200 32 bit, 2 MB, 14 MHz, FDD 3,5", TV mod, myš	15.375,-Kč
C 1084 S monitor	9.590,-Kč
C 1940 monitor pro A 1200	13.690,-Kč
Amiga 4000, Amiga 1200 s HD	

VC 1541 dusketová jednotka	2.580,-Kč
VC 1530 magnetofon	770,-Kč
HF 520 modulátor	1.230,-Kč
Diskety 3,5" DD	149,-Kč
Diskety 3,5" DD BASF	219,-Kč
Diskety 5,25" DD BASF	99,-Kč
Diskety 3,5" HD	225,-Kč
Joystick SV 119 až SV 227	od 149,-Kč

Dále nabízíme:
- originální hry
- doplňky pro PC
- Nintendo joysticky atd.

Informujte se o aktuálních cenách.

1 ROK ZÁRUKA
Obchodníkům výrazné slevy
Při nákupu nad 5000,- Kč joystick nebo diskety
ZDARMA

Nová prodejna:
Polská 15, Praha 2
TEL. 02/627 52 50
(metro nám. Jiřího z Poděbrad)

ZBOŽÍ ZASÍLÁME I NA DOBÍRKU
POŠTOVNÉ NEÚČTUJEME
KONTAKTY: TEL. 02/627 52 50
825 74 84
TEL./FAX. 02/791 60 18

ATLANTIDA

Husitská 11 - I. patro,130 00 PRAHA 3
Telefon: (02) 6279433 linka 39 (do 16 hod.)
Otevřeno: Pondělí až pátek od 13 do 17 hod.

Commodore 64	**3 444.- Kč**
Disk Drive 1541/II	**2 583,- Kč**
Data Set DR 1530	**861,- Kč**
Amiga 500	**8 487,- Kč**
Amiga 600	**8 610,- Kč**
Amiga 600 HD 30	**12 423,- Kč**
Amiga 1200	**15 375,- Kč**
Amiga 1200 HD 40	**21 525,- Kč**
Amiga 1200 HD 80	**23 985,- Kč**
Amiga 1200 HD 120	**25 218,- Kč**
Amiga 1200 HD 170	**28 290,- Kč**
Amiga 1200 HD 210	**29 520,- Kč**

Spotřební materiál

QS 102P	240,- Kč
QS 111A	295,- Kč
QS 130F	345,- Kč
QS 131	225,- Kč
QS 137	360,- Kč
5,25" DD	7,- Kč
3,5" DD	18,- Kč

Manuály

C 64 pro začátečníky	45,- Kč
A 1200	99,- Kč
A 600 (prosinec '93)	99,- Kč

Ostatní příslušenství

C 1084ST	9 717,- Kč
A520	1 230,- Kč

Nabízíme mnoho typů joysticků řady Quick Shot a Quick Joy,
na C 64 množství her a programů na kazetách i disketách s manuály.
Napište si o kompletní seznam a ceník.

Pro prodejce další slevy a možnost komisního prodeje.

Veškeré zboží lze zakoupit na výše uvedené adrese,
či po telefonické nebo písemné objednávce Vám zašleme zboží na dobírku.
Vyžádejte si úplný ceník celého sortimentu s aktuálními (možná nižšími) cenami.

Vánoce s Atlantidou

Firma **ATLANTIDA** ve spolupráci s časopisem **EXCALIBUR**
pořádá
dne 27. a 28. listopadu 1993
v sále Elektra OKD 7, Bubenská 1, PRAHA 7 (u metra Vltavská)

od 10 do 16 hodin prodejní výstavu

HOME COMPUTERS '93

Na výstavě budou prezentovány počítače Commodore, SEGA,
NINTENDO, ATARI a Didaktik, včetně příslušenství.

Vstupenky z obou dnů v ceně 10,- Kč budou na závěr
dne 28. 11. 1993 slosovány o ceny:
1. cena: počítač Amiga 1200 HD
2. až 10. cena: příslušenství a doplňky

Vánoční dárek - Amiga 1200 HD za 10 Kč

Rezervaci stolů pro firmy i pro individuální prodej lze zajistit osobně ve firmě ATLANTIDA,
nebo na telefonním čísle (02) 6279433 linka 39, a to nejpozději do 24. listopadu 1993.

Firma ATLANTIDA poskytuje na počítače zakoupené a objednané
po dobu výstavy slevy !!!

HITPARÁDA

Hitparády se může zúčastnit každý, kdo zašle svůj žebříček nejoblíbenějších her s názvem výrobce hry a typu svého počítače.

PC

1	(10)	DUNE II, *Virgin Games*, (EX 16)
2		WING COMMANDER II, *Origin*, (Ex16)
3	(4)	HERO'S QUEST III, *Sierra-on-line*, (EX13, EX14)
4		ALONE IN THE DARK, *Infogrames*, (EX15)
5		INDIANA JONES IV, *Lucasfilm games*, (EX12)
6		B-17 FLYING FORTRESS, *Microprose*, (EX16)
7	(9)	SPACE QUEST V, *Sierra-on-line*
8	(6)	GODS, *Bitmap Brothers*, (EX8)
9	(7)	EYE OF THE BEHOLDER II, *SSI*, (EX 13, EX14, EX15)
10	(8)	MONKEY ISLAND II, *Lucasfilm Games*, (EX12)

SINCLAIR

1	(1)	SPACE CRUSADE, *Gremlin*, (EX 13)
2	(4)	HEROQUEST, *Gremlin*
3	(10)	DIZZY V, *Code Masters*
4	(2)	ROBOCOP 3, *Ocean*, (Ex11)
5	(5)	SUPERCARS, *Gremlin*, (EX1)
6	(6)	MYTH, *System 3*
7	(7)	SWITCHBLADE, *Gremlin*, (Ex 16)
8	(8)	TURRICAN, *Rainbow Arts*, (EX 5)
9		CABAL, *Capcom*
10	(3)	ADDAMS FAMILLY, *Ocean*, (EX14)

AMIGA

1	(2)	FLASHBACK, *Delphine Software*, (EX16)
2		PROJECT-X, *Team17*, (EX13)
3	(5)	LIONHEART, *Thalion*, (EX16)
4	(9)	LEMMINGS II, *Psygnosis*, (EX16)
5		DESERT STRIKE, *Electronic Arts*, (EX18)
6	(6)	BLACK CRYPT, *Electronic Arts*, (EX12, EX15,EX16)
7	(7)	EYE OF THE BEHOLDER II, *SSI*, (EX13, EX14)
8	(8)	PINBALL FANTASIES, *Digital illusions*
9	(10)	SLEEPWALKER, *Ocean*, (EX16)
10		B-17 FLYING FORTRESS, *Microprose*, (EX16)

ENGINE II

1	(1)	NINJA SPIRIT
2	(2)	LEGEND OF HERO, (EX 16)
3	(3)	GUNHED, (EX 17)
4	(4)	FINAL MATCH TENNIS, (EX 16)
5	(5)	TIGER MISSION, (EX 17)
6	(6)	DEVIL'S CRASH, (EX 16)
7	(7)	THE FINAL LAP, (EX 16)
8	(8)	THE LOST SUNHEART, (EX 16)
9	(9)	DIN DON, (EX 17)
10	(10)	PC GENGINE II, (EX 17)

ATARI ST

1	(1)	POWERMONGER, *Bullfrog*, (EX 3)
2	(8)	GOBLIIINS II, *Tomahawk*, (EX16)
3	(3)	PACIFIC ISLANDS, *Empire*, (EX13)
4	(4)	RAILROAD TYCOON, *Microprose*, (EX8)
5	(6)	LURE OF THE TEMPTRESS, *Virgin*, (EX13)
6	(5)	FORMULA ONE GRAND PRIX, *Microprose*, (EX12)
7	(7)	VROOM, *UBI Soft*
8		CRAZY CARS III, *Titis*, (EX16)
9	(9)	ANOTHER WORLD, *Delphine software*
10		LOTUS II, *Gremlin*, (EX10)

SEGA

1	(1)	SONIC, THE HEDGEHOG, (EX 16)
2	(4)	NHLPA HOCKEY
3		AFTERBURNER
4		GHOSTBUSTERS
5	(5)	RISKY WOODS
6	(7)	SWORD OF VERMILLION
7		DONALD DUCK
8	(3)	SUPER THUNDER BLADE
9	(9)	SONIC 2
10	(10)	STREETS OF RAGE 2

ATARI XL/XE

1	(1)	MISJA, *Avalon*, (EX 12)
2	(2)	KARATEKA, *Broderbund*
3	(3)	FRED, *Avalon*
4	(4)	DRACONUS, *Cognito*
5	(5)	ZYBEX, *Zeppelin*
6	(6)	ACE OF ACES, *Accolade*, (EX 13)
7	(7)	TOMAHAWK, *Digital Integration*
8	(8)	SOLO FLIGHT, *Microprose*
9	(9)	LASERMANIA, *Avalon*
10	(10)	EIDOLON, *Lucasfilm*

NINTENDO

1	(1)	STREET FIGHTER 2
2	(8)	ROBOCOP
3	(3)	SUPER SOCCER
4		LEMMINGS
5		MEGAMAN II
6	(6)	CONTRA
7	(7)	ADVENTURE ISLAND 2
8		SUPER MARIO WORLD
9	(9)	DOUBLE DRAGON
10		TOM & JERRY

C-64

1	(8)	ELITE, *Firebird*, (EX1)
2	(2)	ELVIRA, *Accolade*, (EX 13)
3		EIDOLON, *Lucasfilm*, (EX15)
4	(4)	TEST DRIVE II, *Accolade*
5	(5)	TURRICAN II, *Rainbow Arts*, (EX 6)
6	(1)	LAST NINJA III, *System 3*
7	(10)	MOONFALL, *21st Century Ent,*. (EX16)
8	(9)	LOTUS E.T.C., *Gremlin*, (EX1)
9		ELITE, *Firebird*, (EX1)
10	(10)	ACE, *Cascade Games*, (EX 13)

EXCALIBUR

1		DAY OF THE TENTACLE, *Lucas Arts*
2		EYE OF THE BEHOLDER III, *SSI*, (EX18)
3		DESERT STRIKE, *Electronic Arts*, (EX18)
4	(1)	DUNE II, *Virgin Games*, (EX17)
5	(9)	X-WING, *Lucas Arts*, (Ex18)
6	(3)	CHAOS ENGINE, *Bitmap Brothers*, (EX17)
7		ISHAR II, *Silmarills*
8		LEGACY, *Microprose*, (EX18)
9	(7)	LEGENDS OF VALOUR, *US GOLD*, (EX16, EX17)
10	(4)	LIONHEART, *Thallion*, (EX16)

VÍTEJTE V EX19

Nebudeme chodit okolo horké kaše a budeme mluvit na rovinu. Určitě čekáš, čtenáři, na vysvětlení příšerného zpoždění minulého čísla. Vysvětlení je za dveřmi. Nejprve ale jednu informaci:

Redakce časopisu EXCALIBUR je tvořena redaktory. Redaktoři píší. Píší články. Dodávají obrázky. Zpracovávají rozhovory. Odpovídají na dopisy. Zkrátka, dělají redakční práci. V redakční práci je znám pojem uzávěrka. Uzávěrky se dodržují. Na dodržování uzávěrek zčásti závisí vycházení časopisu. Tedy čtenáři věz, že redakční uzávěrka čísla 18 byla 28. května. A věz, že byla dodržena na minutu přesně. Z toho vyplývá, že po redakční (textové) stránce byl EXCALIBUR hotov již 28. května v takové podobě, která odpovídala 64 stránkovému PŘEDPRÁZDNINOVÉMU vydání.

Vydavatelství časopisu EXCALIBUR vydává časopis EXCALIBUR. EXCALIBUR 18 vyšel v polovině září v podobě 48 + 16 (hlavní číslo + příloha).

Redakce časopisu EXCALIBUR je něco jiného než vydavatelství časopisu EXCALIBUR.

Snad předchozí řádky stačí jako vysvětlení, proč jsou některé texty v EX18 psány stylem, jako by měly vyjít před prázdninami. Důvod je prostý - MĚLY vyjít před prázdninami. Redakce časopisu EXCALIBUR se tímto omlouvá za zpoždění, které bylo způsobeno problémy ve vydavatelství. Jak paradoxní!!! Předpokládám, že na jiném místě tohoto EXCALIBURu najdete omluvu vydavatele, ale ruku bych za to do ohně nedal.

Tolik úvodem. Teď ale již k příjemnějším věcem. Co tě tedy čeká na stránkách tohoto EXCALIBURu?

V oddělení recenzí se podíváme na takové termíny jako WALKER, DAY OF THE TENTACLE, BETRAYAL AT KRONDOR, WAR IN THE GULF a další. Nebudou chybět ani návody na DAY OF THE TENTACLE, FREDDY PHARKAS, pokračování návodu EOB III...

Upozorňuji tě také na exkluzivní rozhovor s Karlem Papíkem, manažerem projektu GAME CENTRUM, o kterém jsme tě již několikrát informovali v minulých číslech. Nechybí samozřejmě ani dopisy čtenářů, soutěže a další rubriky, na které sis jistě zvykl. Prostě - takový normální EXCALIBUR. Ať se ti líbí!

Jan Eisler, šéfredaktor

Omlouvám se.

Martin Ludvík, vydavatel

OBSAH

RECENZE

Abandoned Places II 8
Arabian Night's 9
Dogfight....12
Freddy Pharkas....27
Hunship 2000 11
Ishar II....22
Jimmi White's Snooker 10
Legend I, Legend II....23
Maniac Mansion II....24
Morph....11
Return of the Phantom....7
Space Hulk 10
Syndicate....12
The Ancient Art od War in the Skies 9
The Lost Vikings....6
Walker....20
War in the Gulf 21

NÁVODY

Legacy 15
Maniac Mansion II....24
Ween 14

VIDEOHRY

V plné síle v příštím čísle.

OSTATNÍ

Dopisy čtenářů....28
Předplatné 31
Soutěž A-B-Comp....26

INZERCE

A-B-Comp, a.s....32
Atlantida 4
Datart International 19
Chiquitita....26
JRC 30
Nintendo....13
PCP....4
Petr Vochozka....26
Presto 3
Prington 2
Řádková inzerce 28

EXCALIBUR+

Abandoned Places II ....+4
Betrayal at Crondor....+10
Inspector Gadget....+14
Land's of Lore....+1
Martian Memorandum ....+3
Spellbound....+14
Stronghold ....+16
The Colonels Bequest....+15
The Immortal....+12

EXCALIBUR 19 © Popular Computer Publishing, 1993.

VYDAVATEL: Martin Ludvík. ŠÉFREDAKTOR: Jan Eisler (ICE). ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA: Andrej Anastasov (ANDREW). REDAKCE: Petr Bulíř (Petr Lee), Dr. Vladimír Henzl (Cpt.Vlada), Lukáš Hanka (SSC), Lukáš Hoyer (Luke). GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: **topdesign,** grafické studio firmy PCP. OSVIT: Leonardo. Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s. Příspěvky posílejte výhradně na adresu redakce. Nevyžádané příspěvky nevracíme. **ADRESA REDAKCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.** Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1855/93 ze dne 9.6.1993, MK ČR 5 204, MIČ 47 129. **ROZŠIŘUJE: PNS a soukromí distributoři, PC-INFO a JRC.** K dostání především v počítačových prodejnách a u stánků s denním tiskem. PŘEDPLATNÉ a starší čísla: **PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.** Toto číslo vychází v říjnu 1993.

Pamatujete se ještě na Gobliiiiiiiiiiii (nebo kolik těch „i“ vlastně bylo) iiiiiiins? Jak by ne, máte přece EXCALIBUR 13/92! Tak tedy vězte, že hra, jejíž název jste si mohli přečíst v nadpisu, je něčím úplně jiným. Tedy, skoro jiným. Vlastně, obě hry mají něco společného. Po pravdě řečeno... (No tak!!! - red.)... ale uvidíme! Tak zaprvé, hra LOST VIKINGS nemá v názvu nijak přebytečný počet písmene „i“. Zadruhé, vytvořila ji firma INTERPLAY a nikoli firma TOMAHAWK. Zatřetí... ale ne, raději nebudeme hledat rozdíly, podíváme se na malé, ztracené Vikingy odděleně od těch roztomilých skřetů s tolika „i“ v názvu a hodnocení necháme na konec. Třeba je mezi vámi někdo, kdo Gobliiins nezná a neví o co vlastně jde. Takže, bylo-nebylo....

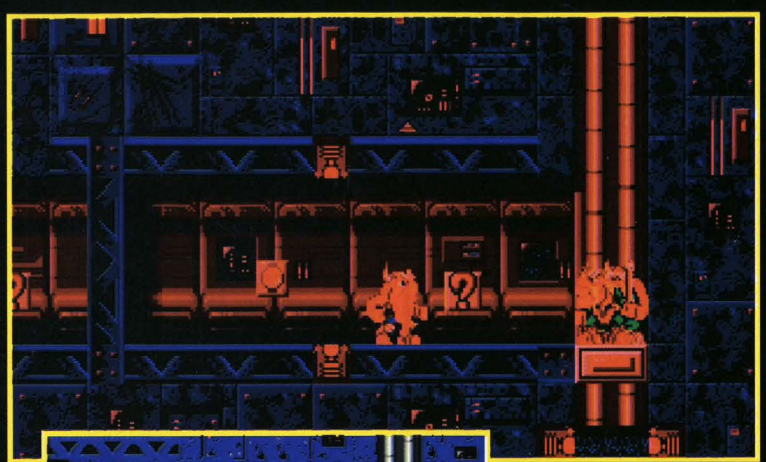
Tři stateční Vikingové, žijící v poklidné vikingské (jak jinak) vesničce, se jednou, jako ostatně každý den, vydali na lov. Podívejme se na ně tedy pořádně, ať víme, s kým máme tu čest; tak je tady Erik the Swift (Erik Rychlý, Hbitý, prostě..... Rychlonožka!). Erik umí rychle běhat, odtud ostatně jeho přezdívka, skákat a dokonce svojí tvrdou palicí (tzn. hlavou) dokáže prorazit menší překážky a likvidovat slabší potvůrky. Dalším lovcem je Olaf the Stout (Olaf Silný, Statečný, zkrátka..... tvrďák). Olaf má, kromě chatrče, ženy a dítěte také dřevěný štít. Tímto štítem dokáže zastavit jakoukoli potvoru. Kromě toho jej může použít jako padák a plachtit vzduchem či jej použít jako podstavec pro Erika, který na něj dokáže vyskočit a dosáhnout vyšších cílů (a světlých zítřků... red.). Posledním z trojice (tzn. třetím) je Baleog the Fierce (Baleog Zuřivý, Divoký). Tam, kde chybí hlava, případně mozek, přichází na řadu hrubá síla. Baleog je nejsilnějším z trojice. Tvrdí sice o sobě, že je nejsilnější v kraji, ale věřte Vikingům. Baleog má taky chatrč, taky ženu a taky dítě, ale navíc ještě meč, luk a šípy. Jeho očím neujde žádná oběť a po zásahu jednou z jeho zbraní se objeví krásný náhrobní kámen s výstižným nápisem R.I.P. (Baleog střílí totiž Rychle, Inteligentně a Přesně, i když nápis spíše znamená Rest In Peace...).

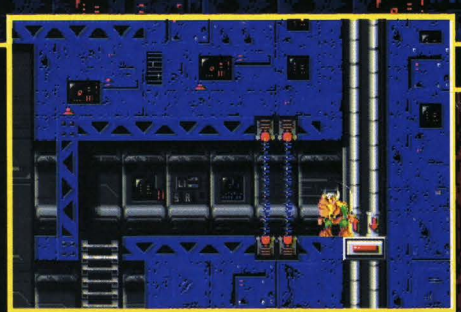
Takže postavy jsme si představili, budeme pokračovat. Ale kde jsme to vlastně přestali... hmmmmm, aha, jistě, takže... Tři stateční Vikingové se jednoho dne vydali na lov. Proběhli okolní lesíky, skolili několik divokých šelem a vrátili se domů. Hrdinové. To byl zase den. Po tak perném dnu se všichni tři uložili k zaslouženému spánku pod poetickým úplňkem. Když najednou..... když najednou se na vikingském nebi objevila kosmická loď (jsem střízlivý!!!) a jakýmsi kosmickým vysavačem všechny tři ubožáky vysála (opravdu!!!). To, co tři lovce čeká, než se vrátí zase ke svým ženám a dětem je přesně tím, co čeká vás, pokus se rozhodnete si LOST VIKINGS zahrát.

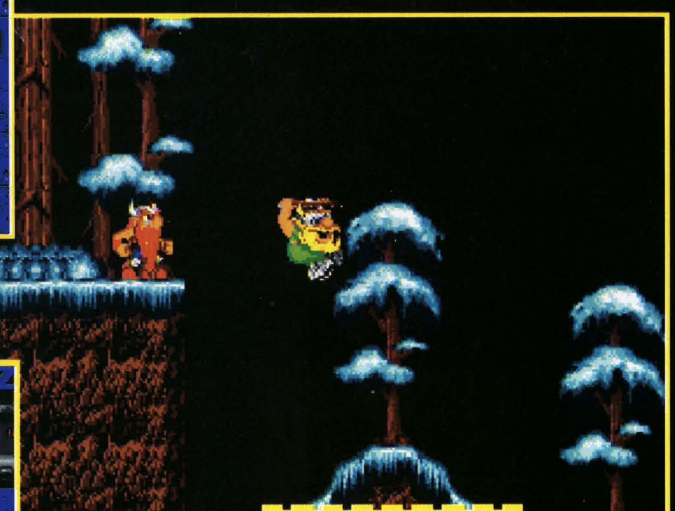
Ti chápavější z vás již asi pochopili, že půjde o hru akčně/logickou, těm ostatním to právě oznamuji. Vašim úkolem je ve 37 různě velkých a obtížných úrovních provést všechny Vikingy přes všechny pasti, příšery, žebříky, trampolíny, vypínače, počítače, bodáky a další zmatky zpět domů. K tomu ale bude zapotřebí jednak rychlost, ale i logické uvažování a myšlení. Odměnou vám bude výborná zábava a roztomilá podívaná. Jak jsem již uvedl na začátku, každý z Vikingů umí něco jiného. Pro úspěšné zládnutí je potřeba naučit se všechny správně ovládat a vzájemně spolupracovat. Nutno poznamenat, že autoři přizpůsobili hru i pro ty méně inteligentní mezi námi, a tak se v prvních zónách naučíme postavičky přesně ovládat pomocí rad, které jsou skoro na každém kroku. I tak zůstane ale dost a dost problémů k řešení. Nemá smysl se zamýšlet nad tím, zda je hra realistická či ne. Komu vadí, že se Vikingové ocitnou na kosmické lodi, na zemi, v jakémsi cirkuse či kde jinde? Koho pobouří, když se Viking pomocí pumpičky „nahustí“ skoro k prasknutí a vzlétne? Důležité je, že si při hře užijete spoustu zábavy a legrace. Třeba díky průpovídkám, které mají Vikingové na konci každé úrovně a jejich neustálým hádkám.

THE LOST VIKINGS není hrou nijak náročnou ani složitou. Její provedení není nijak strhující, grafika je přehledná a jednoduchá, hudba ujde. To ale přece není u logických her to nejdůležitější. Důležitější je zábava, a ta tady myslím nechybí. Ano, podobnost s Gobliiins je více než nápadná, ale komu to vadí. Pokud bych hodnotil THE LOST VIKINGS bez souvislosti s Gobliiins, řekl bych, že je to hra originální a dobrá. Ve srovnání s Gobliiins se originalita vytrácí, ale to není důvod, proč by hra nezůstala stále dobrá.

ICE





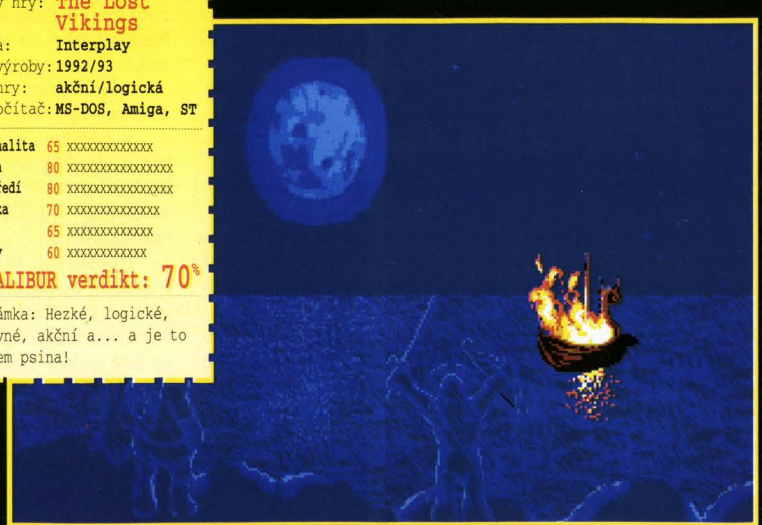


Název hry:	The Lost Vikings
Firma:	Interplay
Rok výroby:	1992/93
Typ hry:	akční/logická
Na počítač:	MS-DOS, Amiga, ST

Originalita	65	xxxxxxxxxxxxx
Zábava	80	xxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	80	xxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	70	xxxxxxxxxxxxxx
Hudba	65	xxxxxxxxxxxxx
Efekty	60	xxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 70%

Poznámka: Hezké, logické, zábavné, akční a... a je to celkem psina!



RETURN OF THE PHANTOM

Starý motiv se opět vrací na naše obrazovky. Tentokrát však spíše na monitory. Doby, kdy jsme se na fantoma opery museli dívat v kině dávno minuly, teď se s ním můžeme setkat doopravdy v pohodičkové adventuře od firmy Microprose. Fantom opery je opravdová pohoda se vším všudy. Jako správná adventura je vybaven vším, co takové hře patří: hezkou grafikou, scénickou hudbou i promyšleným příběhem. Je to hra, ke které si sednete, zakousnete se do děje, za dva dny ji dohrajete a jdete zapařit zase něco jiného. Žádné jiné připomínky, žádná zbytečná chvála či nedostatky, prostě pohoda.

RETURN OF THE PHANTOM je pro zkušené hráče tak trochu překvapením. Od stejného týmu, který programoval Rexe Nebulara, bychom očekávali něco mohutného a složitého. Fantom je však kratičký a jednoduchý. Tyto vlastnosti mu nemíním nijak vyčítat, jelikož jeho děj a zpracování jsou bezvadné a poměrně nápadité. Abych řekl pravdu, nikdy jsem nevěděl přesně, o čem vlastně fantom opery je. Teď už mi je celá zápletka jasná, i když si firma Microprose děj příběhu dovolila maličko pozměnit. V první polovině 18. století byla postavena legendární budova francouzské opery (nyní nejluxusnější opera na světě). Stavěl ji stavitel Erik, jehož povoláním bylo hlavně budování tajných chodeb a důmyslných pastí. Erik vystavěl nádhernou budovu a po jejím dokončení se začal k smrti nudit. Nuda a znechucení ze znetvořené tváře (to jsem zapomněl prozradit - nebyl to žádný krasavec) dohnaly Erika k velkému kotlání tajných chodeb a prolézání katakomb. Když po Velké francouzské revoluci převzali budovu povstalci coby sklad zbraní a dočasný žalář, ukryl se Erik do podzemí. Vystavěl si tam skryté doupě, odkud měl podle legendy přístup do každé části operní budovy. Jeho dalším koníčkem byly pasti, kterými přístup ke své noře obložil jak koupelnu kachličkami a se kterými budete mít ve hře jistě potíže.

Kromě podrobností o fantomu opery se dále dozvíte něco nejen o francouzské historii, ale hlavně se naučíte spoustu anglických slovíček a obratů týkajících se provozu divadla. Dozvěděl jsem se i některá fakta a pracovní postupy ze zákulisí, které mi doposud obratně unikaly (vycházejme však z toho, že mimo obrazovku divadlo úspěšně ignoruji). Phantom je až labilně jednoduchá hra určená zoufalým začátečníkům. Z neznámých důvodů autoři přidali možnost výběru obtížnosti hry - hra složitá a hra jednoduchá. Zapařil jsem obě verze, ale až na malé titěrnosti nebyly zjištěny žádné rozdíly - asi to měl být vtip, ale nezasmál jsem se. Kdyby bylo na mě, udělal bych hru tak těžkou, že by se všem gamesníkům protočily panenky. Všechny předměty by byly mrňavoučké na hranici znatelnosti, hádanky a pasti by byly úžasně obtížné a spletitost děje samotného by vás donutila sežrat myš a monitor a spálit zbytek. Avšak to je pravděpodobně pouze má osobní úchylka.

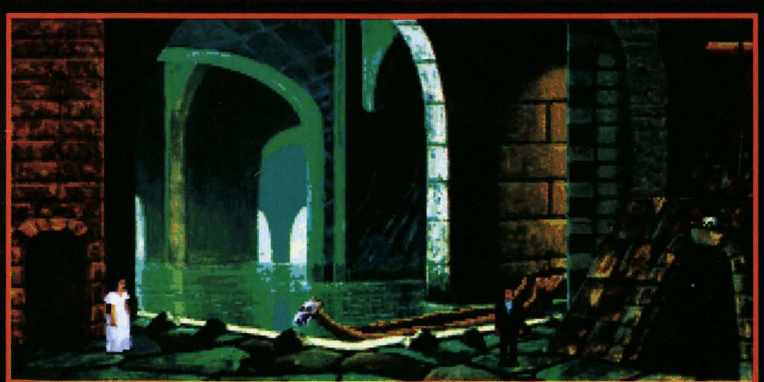
Zajímavými momenty hry jsou temně gotické a romantické pohledy na okolí, o jejichž vhodnosti by se dalo polemizovat. Myslím si, že plenkoví gamesníci, ve kterých pořádná pařba teprve dřímá, budou zbytečně rozptylováni báječnou atmosférou hry. S politováním musím konstatovat, že osnova příběhu občas maličko pokulhává a někdy dokonce upadne. Jakožto hrdina hry musíte vyřešit sérii zločinů v opeře současnosti, abyste se přenesl do minulosti, kde se setkáte s fantomem. Všichni lidé z osmnáctého století vaši nevědomost starých zvyků s způsobů svorně ignorují. Uvaděčka do lóží si od vás dokonce vezme barevné filtry do paprskových reflektorů, o jejichž existenci mám pouze velmi mlhavou představu já sám, natož jakási opice z počátků francouzské opery (báječný výraz „opice" jsem si dovolil ukrást z filmu Evil Dead 3, kde se o našich předcích ze 17. století mluví jako o opičkách, roztomilé, že?). Zvláště romantický moment příběhu nastává ve chvíli, kdy vy, coby mírumilovný detektiv, vyrvete ze schránky požární sekyru, roztřískáte na maděru dveře pokoje vaší milenky a její komůrku řádně prohledáte. Není však třeba bát se nápravy. Obrovskou budovu divadla obývá pouze pět člověků, které fantom stejně pobije, takže můžete klidně roztřískat úplně všechno: rozmlátit nábytek, vyflákat okna, urvat oponu, pohanit mrtvoly, rozbít umělecké předměty, vyrvat sedačky, vylámat dveře a okna, pobít uvaděčky, močit na pódiu, řvát nahlas, grrr, áááá, uáá (omlouváme se, nechal se unést - red). Těžce ubohé jsou bohužel animace, jejichž význam často uniká v rozmazané žužů, což narušuje příběh. A nakonec ještě vrchol našeho divadelního sezení: RETURN OF THE PHANTOM je docela dobrá hra. Nudu zažene (takže nemusíte kotlat tajné chodby v koupelně) a jistě také občas rozesměje, což prý prodlužuje život, ale dalo by se o tom polemizovat. Dále už se nedozvíte nic, protože se roztahuje potrhaná opona a mrtvoly v sále povalující se na rozbitých sedačkách třískají svými pahýly, potlesk, fanfáry, tadá, tadá, představení začíná (a je, už ho to zase chytá - red.).

ANDREW

Název hry:	Return of the Phantom
Firma:	Microprose
Rok výroby:	1993
Typ hry:	adventure
Na počítač:	MS-DOS
Obtížnost:	nízká
Originalita	63 xxxxxxxxxxxxx
Zábava	68 xxxxxxxxxxxxx
Prostředí	71 xxxxxxxxxxxxxx
Grafika	80 xxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	50 xxxxxxxxxx
Efekty	52 xxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 66%

Poznámka: Dohráno za rekordní čas 6 hod. 15 min.



Byl bych nerad, kdybych byl podezříván ze zaujatosti či nadržování. Proto hned na začátku uvedu, že je mi úplně jedno, jestli název firmy, která vytvořila hru ABANDONED PLACES II, je ICE. Tato zkratka znamená International Computer Entertainment a nemá s mojí osobou nic společného. Tolik úvodem.

ABANDONED PLACES II je, jak název těm bystřejším napoví, pokračováním hry ABANDONED PLACES, kterou vytvořila skupina ELECTRONIC ZOO v roce 1992. První díl byl zajímavý svým nápadem - dungeon, ve kterém jsou jednotlivá bludiště rozseta po obrovské mapě země, ale provedení nebylo nijak strhující. Vlastní 3D pohled byl příliš malý na to, aby hra mohla zaujmout někoho jiného, než skalní příznivce her DUNGEON.

ABANDONED PLACES II je již klasický DUNGEON se vším všudy. Možná až příliš klasický, ale o tom si povíme později. Nemá smysl se zabývat ideou hry; hodný čaroděj Kulhak, zlý mág s ještě horším jménem Pendugmalhe, skupina čtyřech dobrodruhů pod vaším vedením a kilometry dungeonovských chodeb. Klasika. Podívejme se tedy podrobně, jak hra vlastně vypadá.

Než začnu s popisem vlastního charakteru hry, řeknu několik slov (pět) o jejím rozsahu: tato hra je skutečně rozsáhlá. Myšlenka pohybovat se po krajině a navštěvovat jednotlivá bludiště zůstala zachována s jedním rozdílem; tentokrát se již budete pohybovat po skutečné dungeonovské krajině, ve které si budete muset najít města, jeskyně, doly, věže a další důležitá místa sami. Čeká vás bloudění po kryptách, dolech, stokách, starobylých trpasličích královstvích, tajemných věžích, lesích, jeskyních... Projdete spoustu pater, vybojujete spoustu bitev, naučíte se řadu silných kouzel a nakonec možná zvítězíte.

Když k tomu připočtete vynikající grafiku, která vás udržuje v napětí, jak budou vypadat další úrovně (viz obrázky), velice slušné zvuky, mohla by se hra ABANDONED PLACES II jevit jako naprosto SUPER hra, nemající na menších počítačích (AMIGA, ST) konkurenci. Jestli si tedy nechcete zkazit náladu a elán do hry, skončete se čtením právě tady. Následovat bude totiž vylíčení těch slabších stránek hry.

Na začátku jsem upozornil na to, že je ABANDONED PLACES II až příliš klasický dungeon. Ptáte se asi, co jsem tím vlastně myslel. Jde o to, že v této hře zůstalo naprosto zachováno a nedotčeno základní schéma dungeonů, známé už od mezníků jako DUNGEON MASTER či EYE OF THE BEHOLDER; čtyři postavy, většinou dva bojovníci a dva kouzelníci. Bojovníci bojují, kouzelníci kouzlí. Kouzla přibývají s rostoucí zkušeností, bojem se zvyšuje dovednost. Ve vlastních bludištích jsou potvory, spínače, truhly, propadla a zamčené dveře. Každé patro, ale opravdu každé má rozlohu 30 krát 30 čtverečků. Ve městech se dají nakupovat nejrůznější věci a prodávat věci nalezené v bludištích. Řeknete si, no a co? To je přece v pořádku, tak to v dungeonech chodí. Ano, jistě, je to v pořádku, ale podívejme se na jiné dungeony z poslední i trochu vzdálenější doby; ISHAR II - naprosto originální hra - interakce mezi postavami, spousta nápadů (používání zvířat, chození v zasněžené krajině, míchání kouzel do hrnce z nalezených přísad). LANDS OF LORE - víceméně klasický dungeon, u kterého se ale struktura bludiště s každou novou hrou změní. LEGENDS OF VALOUR - i na AMIZE plynulý dungeon s přibližovací grafikou, BETRAYAL AT KRONDOR, WHALE'S VOYAGE... Každá z těchto her jen srší originalitou a inovací.

ABANDONED PLACES II

ABANDONED PLACES II je jen dalším dungeonem, ve kterém nenarazíte na nic nového. Chybí tady funkce automapování, která je již v poslední době značně rozšířená. Pokud se někdo domnívá, že největší požitek z hraní dungeonů spočívá ve vytváření vlastních map, nic proti. Pro mě je ale důležitější řešit hádanky, bojovat s monstry a plnit úkoly, než strávit hodiny a dny nad čtverečkovaným papírem. Autoři ABANDONED PLACES II totiž nahradili nedostatek originality obrovským rozsahem a nutností mapování. Bez map je zcela nemožné hru hrát, s mapami je to neskutečně snadná záležitost; úroveň, kterou budete mapovat dvě hodiny projdete s mapou za deset minut.

ABANDONED PLACES II není ale vůbec špatná hra. I přes nedostatek originality je tady alespoň vynikající provedení a to již stojí za vidění. Když už nebudete hru zběsile pařit, alespoň se na ní podívejte. Je docela hezká.

ICE

Těmto rytířům tak trochu hoří za zadkem...

Homo definetelly not sapiens.

Setkání s druidy.

Omylem jsem zapojil počítač do zdroje vysokého napětí...

A unaven složil svoje kosti do klidné skrýše. Už je potřebovat nebude...

Název hry:	Abandoned Places II
Firma:	ICE
Rok výroby:	1993
Typ hry:	dungeon
Na počítač:	MS-DOS, Amiga, ST
Originalita	20 xxxx
Zábava	50 xxxxxxxxx
Prostředí	80 xxxxxxxxxxxxxx
Grafika	85 xxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	80 xxxxxxxxxxxxxx
Efekty	80 xxxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 66%

Poznámka: Kartografův ráj, pařanovo peklo.

THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES

Mám rád létání. Mám celkem rád i strategické hry. A mám v oblibě i firmu MICROPROSE. Dá se říci, že mám ale svým způsobem rád i svůj počítač. Snad jen díky té naposled uvedené náklonnosti můj počítač dosud nevyletěl z okna a já netancuji po disketách s označením THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES. Ptáte se, kde by se v tak mírumilovném tvoru jako jsem já vzala taková vlna odporu k hrám a výpočetní technice vůbec? Pojďte se tedy podívat na jeden z posledních výtvorů firmy MICROPROSE, hru, jejíž dlouhý název už raději opakovat nebudu. Ale pozor. Vstup jen pro čtenáře se silnými nervy a pouze na vlastní nebezpečí!

„Vznešený válečník Sun Tzu (původem z Horních Měcholup - red.) napsal "Starobylé umění války" již před 2500 lety. Nyní je tento námět základem pro strhující akční hru, která vyzkouší váš vtip a zručnost." Část reklamního sloganu jistě nadchne nejednoho důvěřivého kupce, který se o svém omylu přesvědčí až doma po zapnutí počítače. Ti, kdož dočtou reklamu až do konce ale narazí ještě na jednu informaci: „The Ancient Art of War in the Skies je boj se smyslem pro humor". A je to! Já osobně mám humor celkem rád. Občas se i zasměju. Doma se také občas zasmějeme. Avšak humoru autorů této hry pravděpodobně vůbec nerozumím.

Když pominu příšerné „demo" na začátku hry, neuvěřitelně zdlouhavé nahrávání (hra je hodnocena pro AMIGU 500) - čtyři diskety jsou čtyři diskety; i s harddiskem nahrávání trvá neskutečně dlouho a bez harddisku je hra prakticky nekonečná, nepříliš kvalitní statickou grafiku a strašlivou hudbu, zbývá mi ještě pořád spousta místa pro kritiku. Nejlepší asi bude, podívat se na hru zblízka.

T.A.A.o.W.i.t.S. (ehm) je podivným strategicko/akčním mutantem. Hra se odehrává víceméně na bojištích první světové války a již podle názvu je jasné, že převážně ve vzduchu. Ve strategické části je k dispozici obrovské množství bojových scénářů - od skutečných bitev (Verdun, Somme, Brusilovova ofenzíva) až po přinejmenším podivné scénáře (Čarodějův zámek, Letecká bitva u Slavkova 1805 atd.), které mají být pravděpodobně oním komickým obveselením (HE HE HE!!!).

Na přehledné mapě bojiště jsou kromě lesů, vod a strání vyznačeny i vesnice, městečka, továrny, skladiště, mosty, letiště atd. Ovládat lze ale pouze letiště, a to přibližně takto: je možné vysílat skupiny bombardérů k náletům nad nepřátelské cíle či stíhače k stíhání nepřátelských letadel. Tečka. Nic víc strategická část neobsahuje. Pokud to na vás ještě nebylo příliš složité, podívejme se na jednotlivé akční mezihry, tedy bombardování a vzdušné souboje.

„Bombardování" vypadá spíš jako bezduchý úlet chorého mozku v záchvatu tropické zimnice posuďte sami; před počátkem „náletu" se objeví jakási „fotografie" objektu s vyznačenými cíli. Úkolem hráče je pokud možno co nejpřesněji umístit zvolený bombardér na okraj plochy tak, aby při vlastním „náletu" mohl zasáhnout co nejvíce cílů bez zbytečného manévrování. Uvážíme-li, že jakékoli manévrování je téměř zhola nemožné, jedinou možností je umístit bombardér tak, aby se osa letu kryla s co největším počtem cílů. Po umístění bombardéru začíná „nálet"; objeví se výřez krajiny, pravděpodobně tak, jako je vidět z letícího letadla. Teď přichází nejsložitější, mozek a nervy drásající SUPER-AKČNÍ část, kdy hráč musí nasadit veškerý svůj um, zručnost a zkušenosti a zasáhnout vyznačené cíle v žáru lítého a krvavého boje. V praxi to ale znamená stisknout klávesu SPACE ve chvíli, kdy se cíl objeví. Nic víc. Pokud je náhodou na zemi více protiletadlových děl, smůla, bombardér je ztracen, protože manévrování je prakticky vyloučeno...Tolik k bombardování.

Pokud jde o vzdušné souboje, jsou celkem roztomilé a mezi shareware programy by možná sklidily jakýsi úspěch. Jako hlavní náplň hry jsou však zcela nedostačující; hráč tady ovládá malinké letadélko v pohledu z boku, se kterým se dají dělat nejrůznější akrobatická čísla. Například: letět doleva. Nebo letět doprava. Je možné i letět nahoru. A dolů. Po stisknutí klávesy DELETE se letadélko krásně přetočí o 180 stupňů. A lze dokonce i střílet. Souboje probíhají asi tak, že letadla létají zleva doprava a vzájemně po sobě střílí. Pokud jsou na obrazovce více než dvě letadla, jsou souboje navíc příšerně pomalé (AMIGA 500). I když s letadlem je možné provádět nejrůznější loopingy, spirály, vývrtky (otevíráky, špunty, zátky...) v praxi je to téměř neproveditelné; nepřátelští piloti jsou různě zkušení (jako obvykle tady jsou i ostřílená esa - Oswald Boelcke, Manfred von Richthofen - nuda), ale tady neplatí; čím zkušenější, tím více schopností ovládat letadlo. Slabší piloti provádějí nejrůznější úhybné manévry, krouží dokola, vyhýbají se a...obvykle se dají strefit. Ti „lepší" však jen létají zleva doprava a jakmile minou nepřítele, bleskově se otočí (potom ale letí už zprava doleva), střílí a...dají se taky strefit. Vzhledem k tomu, že jeden takový souboj se nahrává neskutečně dlouho a je většinou velmi krátký, jedinou možností jak si létání pořádně užít je zvolit trénink. Ale kvůli tomu přece nemá cenu kupovat celou hru.

THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES je jednou z nejhorších her firmy MICROPROSE vůbec. Je tady sice několik světlých momentů, o kterých je třeba se zmínit, ale to jen pro doplnění; hra obsahuje editor map a bitev (vzpomeňme na zoufalý pokus GREMLIN GRAPHICS „vylepšit" LOTUS III editorem tratí), před jednotlivými souboji se vždy objeví citát jednoho ze vzdušných es, stratégů či válečníků (pravděpodobně proto, aby nahrávání trvalo déle), je tady i spousta možností voleb (volba nepřátelského stratéga a pilotů, ovládání letadla, dolet letadel...), nějaké zdigitalizované obrázky z novin, grafika letadýlek je celkem slušná, krajinka pod bombardéry také. Nejlepší na celé hře je, že ji můžete kdykoli vypnout. Kvůli tomu ji ale jistě kupovat nebudete!!! **ICE**

Název hry:	The Ancient Art of War in the Skies
Firma:	Microprose
Rok výroby:	1993
Typ hry:	strategie/akční
Na počítač:	Amiga, ST, PC
Originalita	80 xxxx
Zábava	80 xxxx
Prostředí	80 xxxx
Grafika	90 xxxxxxxxx
Hudba	30 xxxxx
Efekty	40 xxxx
EXCALIBUR verdikt:	27%
Poznámka:	Kde je zašlá sláva Wings a Knights of the Sky?

ARABIAN NIGHTS

Našeho hrdinu jménem Sinbad Inr nalezneme jednoho krásného slunného dne v rozsáhlých Kalifových zahradách. Je to opravdu těžká práce být Asistentem druhé třídy u Kalifova vrchního zahradníka, ale má to i několik světlých momentů... Jako třeba vidět každý den krásnou princeznu Leilu stojící na balkóně. Jen kdyby si Sinbada někdy všimla...

Je nad slunce jasnější, co se bude dít dál, aby mohla klasická orientální pohádka vesele pokračovat; princezna bude samozřejmě unesena zlým démonem, Sinbad se ji pokusí zachránit, ale bude lapen palácovou stráží, obviněn ze zmizení princezny a vsazen do nejtemnějšího žaláře. Jediným způsobem, jak se zbavit viny je zachránit princeznu a dokázat svoji nevinu...

Možná se již někdo z vás lekl, že otevřel špatný časopis. Ne, nelekejte se, jste stále na stránkách EXCALIBURu, jen se vás snažím vpravit do děje hry ARABIAN NIGHTS firmy Krisalis. Úvod máme za sebou, pusťme se do hry samotné.

Po nastavení několika úvodních voleb jako je počet životů, obtížnost či úroveň detailů začíná hra samotná. Kde jinde než ve vězení. Přiznám se, že jsem v životě ve vězení nebyl, ale něco mi říká, že toto vězení je trochu podivné; v rohu cely je truhla s klíčem od dveří. Už jsem viděl řadu způsobů útěku z vězení ve spoustě her (LUTE OF THE TEMPTRESS, CURSE OF ENCHANTIA, ISHAR II), ale tento způsob mi připadá ze všech nejoriginálnější. Ale co, cesta z cely je volná, teď jen najít cestu z vězení ven. Ale jak ji vlastně budeme hledat?

ARABIAN NIGHTS je v zásadě jednoduchou akční chodičkou/mlátičkou s lehounkým nádechem adventure. Ten nádech je ale tak lehounký, že nepoleká ani toho nejméně zkušeného začátečníka. V každé z 6 2D zón lze najít, případně koupit něco málo předmětů, které pomohou při postupu ve hře. Například po sebrání určitého počtu diamantů ve vězení lze od fakíra koupit ztuhlého hada, který poslouží jako rumpál pro uvolnění vězně, který má paklíč, s jehož pomocí lze uprchnout z vězení. Zní to složitěji, ale vzhledem k tomu, že v první úrovni není o mnoho víc předmětů, není tady co řešit. Pokud jde o děj, posuďte sami:

Z vězení vede cesta do temného lesa plného jakých si létajících potvůrek. Na konci lesa je čarodějnice, která dokáže vyrobit létající koberec. Sláva. Další úroveň se odehrává ve vzduchu. Sidbad se vznáší na létajícím koberci a střílí po sveřepě vypadajících arabech na šlapacích vrtulnících, balónech, pouťových balóncích a vzdušných korábech (tato zóna maličko připomíná vzdušné boje ve hře STORMMASTER ve 2D provedení). Další cesta vede na palubu a podpalubí námořní galeony, pomocí lektvaru od lodního kuchaře se Sinbad potopí pod hladinu moře, aby nalezl vchod do diamantových dolů. Potom si chvíli zajezdí na důlním vozíku a projde přes nebezpečné doly. Následuje další let, na jehož konci čeká odporný létající démon a potom již Sinbada čeká finální zóna ve Vezírově létající ledové pevnosti. Kromě toho, že je tady spousta nepřátel a pastí to celkem klouže...

ARABIAN NIGHTS vypadá tak, jako většina 2D akčních plošinkových chodiček. Nic nového, nic převratného, nic úchvatného. Grafika je celkem slušná, ale na ty z vás, kteří již viděli hru LIONHEART, bude asi působit jen jako slabý odvar. Hudba je velice orientální, ale nemůžu říci, že by na mě nějak výrazně zapůsobila. Nemůžu si pomoci. Celá hra je, alespoň v posledních úrovních, na můj vkus trochu moc obtížná, a tak by možná neuškodila možnost CONTINUE či podobné legrácky. Bohužel chybí. Pokud hledáte propracovanou akční adventure, poohlédněte se raději jinde. Pokud se ale spokojíte s roztomilou a nenáročnou hrou, jistě se vám v žáru arabských nocí zalíbí.

ICE

Název hry:	Arabian Nights
Firma:	Krisalis
Rok výroby:	1993
Typ hry:	akční
Na počítač:	Amiga, ST, C64
Originalita	30 xxxxxx
Zábava	50 xxxxxxxxxx
Prostředí	60 xxxxxxxxxxx
Grafika	75 xxxxxxxxxxxxxx
Hudba	80 xxxxxxxxxxxxxxx
Efekty	70 xxxxxxxxxxxxxx
EXCALIBUR verdikt:	61%
Poznámka:	Roztomilé.

JIMMY WHITE'S SNOOKER

Název hry: Jimmy White's Snooker
Firma: Virgin Games
Rok výroby: 1991
Typ hry: sport
Na počítač: PC, Amiga, Atari ST

Obtížnost		normální
Originalita	60	xxxxxxxxxxx
Zábava	55	xxxxxxxxxx
Prostředí	70	xxxxxxxxxxxxx
Grafika	80	xxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	47	xxxxxxxxx
Efekty	77	xxxxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 66%

Poznámka: Už jsem na to přišel, zapněte demo mód, kdy hraje počítač sám proti sobě a dívejte se. Je to skvělý!

Zase další výtvor ze sérií nějakých stupidních sportovních simulací. Kulečník... A tenhle je navíc ještě od Archera Macleana. Již se chystám použít obvyklou kombinaci kláves (ctrl-A-A; ctrl-alt-delete)... Počkat! Od Archera Macleana?! Cože, kulečník od toho Archera Macleana, co naprogramoval jednu z nejrychlejších, nejskvělejších a nejdokonalejších her na Atari800, Interantional Karate? Od toho, co i na tom nejpomalejším počítači dosáhl ohromujících výsledků? Ten systémový génius, co si sám dělá grafiku, hudbu a sám programuje, a to s báječnými výsledky (již zmíněné Int. Karate, ale i spousta dalších her, mezi nimi i jedna z jeho prvních na Amigu, a to pokračování Int. Karate +) ještě žije? Ano, a právě těm, kdož o něm někdy pochybovali, se Maclean mstí a to tím nejpekelnějším a nejrafinovanějším způsobem, jaký kdy mohl byt vymyšlen. Naprogramoval hru, která je natolik skvělá, že gamesníkům pořádně zamotá hlavu (z rychlé grafiky), zavaří mozek (z těžkých soupeřů), způsobí těžké křeče vaší ctěné bránici (úchylnými gagy v hře, později přiblížím).

Po klasickém osmibitovém úvodu (nemusím mít všechno), kdy člověk ztratí chuť do života, nastává okamžik zlomu - před vámi se ukáže herní menu a jste totálně ztraceni. I ti, kdož kulečník příliš nemilují, mu podlehnou a po několik večerů budou obíhat s tágem okolo stolu a stanou se z nich (alespoň na chvíli) vášniví příznivci kulečníku. Na výběr máte několik způsobů, jak vybít své „geometrické choutky" u kulečníkového stolu; buďto provádět šílené kousky v trick shot editoru a nebo v zápasu proti počítači (máte na výběr ze čtyř soupeřů, které simuluje váš počítač; z vlastní zkušenosti vám nedoporučuji ani jednoho, protože pokud jste úplný začátečník, pak se po několika málo minutách hraní s nejlehčím protivníkem Tomem (tak se ten druhy nejméně erudovaný hráč jmenuje, netvařte se tak hloupě, pochopitelně, že ten první jste vy) ocitáte na pokraji úplného vyčerpání, anebo vás pohltí komplex méněcennosti, zkrátka, pan Archer Maclean nezvládl jednu věc, a to hrací obtížnost, tedy možnost, že byste někdy porazili toho nejzkušenějšího hráče je minimální, nicméně nezoufejte, i přesto je zde spousta věcí, které stojí za to. 1) To, že byste cokoliv nepochopili, se nemůže stát (pokud nejste zrovna analfabet či neumíte anglicky), neboť kdykoliv během hry si můžete vyvolat help-screen, která obsahuje absolutně vše, co se týče hry, popisy ikon, procedur, úkonů atd.

2) Hra se zda bytí zábavnou, hlavně, když ji hraji dva hráči proti sobě, (k tomu stačí pouze jedna myš), zvláště, když kulečník vůbec neumí a ještě si to vůbec nejsou ochotni přiznat. (Pochopitelně, s větší hráčskou dovedností a zručností hra ztrácí na zábavě a stává se geometrickou olympiádou).

3) Skvělý trick-shot-editor (pro nezasvěcené: editor, ve kterém si můžete umístit jakoukoliv kouli kam chcete a pak s ní operovat způsobem, jaký je vám libý), je snadno ovladatelný a schopen plně uspokojit jakéhokoliv fanatického hráče, zkrátka ti, co se nebudou cítit stoprocentně ukojeni vlastní hrou, mohou se vyřádit v trick shotu.

4) Kromě toho, že je Archer Maclean výborným programátorem, má také zvláštní smysl pro humor. Pokud jsou vaše smysly unaveny a jste na nejlepší cestě usnout, pak vezte, ze vás tvůrce hry usnout nenechá. V případě jakékoliv delší pauzy v hraní se začnou barevné koule smát, vyplazují na vás jazyk, kroutí očima, ba dokonce, hrdé na původ programátorův i svůj, vytáhnou před vašimi zraky transparent s nápisem „MADE IN ENGLAND". Kromě nezbedných kulečníkových koulí se zde také vyskytují mouchy, které vám vlétávají do obrazu, lezou po stole, tudíž ti nervóznější z vás jsou v přímém nebezpečí nervového zhrouceni... Shrnu-li tedy přednosti a budu-li uvažovat nevýhody (má to vůbec nějaké?), pak se hra jeví jako jedna z nejlepších vektorových sportovních simulací, u které převládá technické provedení, rychlost animací a realistické nájezdy kamer nad vlastní hratelností (neříkám, že se to nedá hrát, prostě jen tvrdím, že to není ta pravá zábava, kterou gamesník potřebuje).

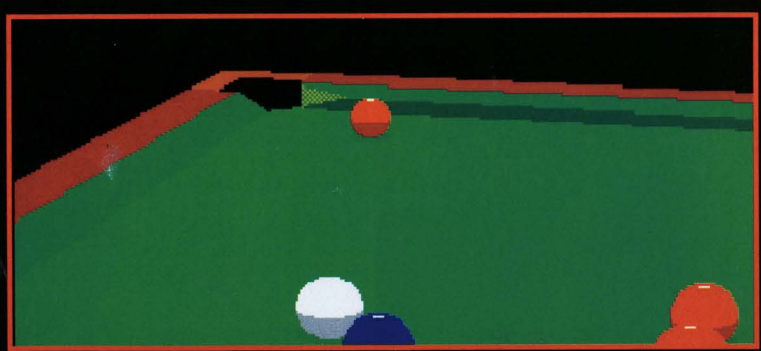
Ale i přesto si můžete vzít ponaučení:

1) Nikdy nezatracujte sportovní simulátory, mohou byt skvělé.

2) Nikdy nepodceňujte Archera Macleana, je to génius.

3) Nic mne nenapadá... tak třeba

3) Nikdy neskákejte po hlavě do bazénu, ve kterém není voda. **Já (T.D.T.)**



SPACE HULK

Není to tak dávno, kdy Gremlin Graphics (Lotus, Suspicious Cargo, aj.) vytvořily hru Space Crusade. Proč ji připomínám? Předmět dnešní recenze je totiž v mnohém podobný tomuto staršímu dílku. I tato hra, ač spadá do žánru RPG (hry v hlavní roli), má umístění děje přesunuto z větrem ošlehaných a koni zdupaných plání dávnověku do nekonečných vesmírných dálav. Neříkám, že tato změna je příliš originální (podobného ražení jsou krom již zmíněné hry Space Crusade i Planet's Edge od tvůrců Might & Magic, či Spelljammer: Pirates of Realmspace od SSI), ale Space Hulk je všechny o dost překonal a stal se tak zřejmě nejlepším zpracováním svého tématu. A o čem hra vlastně je ?

Celý vesmír je v daleké budoucnosti zmítán válkou. V dávných dobách záhadně stvořené Zlo s nebývalou silou zaútočilo na Impérium. Císař, vědom si nastávající hrozby, již léta předtím vytvořil silnou armádu z geneticky upravených lidských jedinců. Tito válečníci žijí v uzavřených komunitách ve vzájemné závislosti jednotlivce na celku, a tvoří tak uzavřený systém svázaný zásadami, zákony a láskou k vladaři. Jeden za všechny, všichni za jednoho. To je pravidlo, které musí být bez výjimky dodržováno. Každý každému je v této mocné armádě bratrem a ochráncem. Ztráty jsou pociťovány všemi částmi celku stejně silně. Oblečeni v kovové pancíře a vyzbrojeni nejmodernější technikou (plamenomety, raketomety, atd.) se vrhají vstříc nepřátelským hordám. Ty jsou však také velmi silné. Vedeni tajemným služebníkem Zla, dorážejí tato odporná (ale přesto podivně lidská) monstra přes velké ztráty znovu a znovu na imperiální pozice.Později válčištěm přestávají být samotné planety císařství. Boj se stává více partizánským a přesouvá se na paluby obrovských (několik kilometrů dlouhých) vesmírných lodí zajišťujících komunikaci mezi světy, přepravu osadníků, potravin a jiných životně důležitých materiálů. Císařské lodě plující „mimoprostorem" jsou neustále napadány oddíly nepřátel. Primitivní, nepoužívající nástroje, ale přesto nebezpeční vetřelci vyzbrojení smrtícími tesáky a drápy představují skutečnou hrozbu pro každého uvnitř plavidla. Bloudíc po takřka nekonečných chodbách na palubách oválných těles raket hledají své oběti. Tu, je-li chycena, čeká smrt, jejíž podoba se nalézá hluboko za hranicemi představivosti. Nestvůra lapenou lidskou bytost obemkne svými končetinami a jazykem vnikne hluboko do jejího zažívacího ústrojí-v této parodii láskyplného polibku naklade kamsi do nitra „hostitelova" těla vejce, z nějž se vyklube značně humanoidní potomek (scénárista hry zřejmě viděl film Vetřelec - pozn. autor). Tak rozšiřují své řady a nebudou-li zastaveni, naše rasa bude vyhubena a oni obsadí celý vesmír. „Vesmírná marina" má tedy jasný úkol: zničit nevítané návštěvníky. K tomu jí dopomáhej jasná mysl císařova. (A též rychlé reakce velících důstojníků).

Právě do této role, do role velícího důstojníka, obsadili tvůrci Space Hulka hráče. Ze svého velína vidíte a slyšíte díky kamerám a mikrofonům na ramenou vám přidělených vojáků totéž, co oni. Sedíte před ovládacím panelem majícím pět obrazovek.Jedna je hlavní (velká, ve středu pultu) a zbývající čtyři jsou vedlejší (jsou umístěny nad hlavní a jsou menší). Malé „skříny" zobrazují pohledy jednotlivých členů oddílu. Přepnete-li na jednu z nich, obraz se zvětší na hlavní obrazovku. Pro rychlejší získání přehledu a pro strategický rozbor situace slouží mapa bojiště. Po ní můžete celé jednotky přesouvat a rozmístovat i jednotlivé vojáky. Ti uposlechnou všechny vaše rozkazy. Proto je nutné každý krok důkladně rozvážit.Zkrátka strategie ...

Co tvoří hru velmi zajímavou je její atmosféra. Před každou akcí se určená komanda sejdou k jakémusi obřadu. Jde vlastně o briefing, ale s velmi mystickým nádechem. Prostory lodi jsou naplněny výkřiky hrůzy, duněním motorů a skřípěním kovových konstrukcí. Grafika ne nepodobná té ve hře Obitus (ne svým uměleckým ztvárněním, ale systémem) vás jistě nadchne. Plynulý pohyb prostředím hry není sice zpracován ve „free action" stylu jako Ultima Underworld (nemáte možnost pohledů na stropy místností a nelze se ani přiblížit ke stěnám - pohybujete se jen vpřed, vzad a směr měníte otočením do stran vždy o devadesát stupňů), ale plně slouží účelům hry. Doplním-li, že jedním z hlavních grafiků je známý sci-fi kreslíř Tim White (autor mnoha děl i v oblasti počítačových her, zejména plakátů pro prezentaci her od Psygnosis), mnohé srdce zaplesá a po Space Hulkovi zatouží.

Hru doporučuji. Spolu s ní obdržíte výborně napsaný manuál s mapami všech levelů doplněný působivými kresbami od velkých jmen z řad sci-fi malířů. Z této přiložené příručky vyčtete vše, co je ke hře potřebné (dokonce se dozvíte i to, jak vypadají stolní hry na jejichž bázi byl Space Hulk vytvořen). Při hraní této pečlivě namíchané směsi hororu a strategie jistě zažijete spoustu zábavy. Firma Vision, jež pro nás hru dovezla, zaslouží velký dík. **Luke**

Název hry: Space Hulk
Firma: Electronic Arts
Rok výroby: 1993
Typ hry: strategie
Na počítač: MS-DOS, Amiga
Obtížnost: vysoká

Originalita	75	xxxxxxxxxxxxxx
Zábava	80	xxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	85	xxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	80	xxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	67	xxxxxxxxxxxx
Efekty	88	xxxxxxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 79%

Poznámka: Ambush!

GUNSHIP 2000

Firmy MICROPROSE mi bylo odjakživa líto. Měla totiž velkou smůlu v tom, že nebyla absolutní špičkou. To byl jeden z významných důvodů, proč se Microprose jistou dobu ztrácela v pozadí, zakryta spolky jako je Sierra on Line, Virgin, Origin atd. I přesto, že z její dílny vyšly takové lahůdky jako byla F-15 II, ale i F19, jež i u Amigistů, kteří Microprose do té doby nějak nevnímali, vyvolalo odezvu a dá se říci, že stará dobrá F-15 II se na Amigách hrála vlastně nejvíce ze všech tehdejších leteckých simulátorů. Vždyť právě Microprose byli ti, kdož všem programátorům, kteří psali na PC, naznačili, že k tomu, aby na Amize vznikla dobrá hra, nestačí jenom zkonvertovat grafiku z PC, mírně poopravit instrukční kód a vypustit hudbu a zvuky, ale celou hru začít programovat od základů znova a kýžený efekt se dostaví. Tedy v posledních letech se zdálo, že Microprose se pomalu začínají rozpadat a že bude všemu konec.

Ale zdání klame. Mezitím firma nabrala druhý dech a rozhodla se, že napraví to, co zameškala. A od té doby plní svůj slib a na trh uvádí jednu hru lepší než druhou. A tak se na monitory bohužel pouze PC a kompatibilních dostal TASK FORCE, rychlý vektorový mořský simulátor ponorek a lodí, F-15 III, realistické pokračování letové simulace, Harrier Jump Jet, fraktálová lahůdka, kterou prý Microprose odvážně připravuje i na Amigy a v neposlední řadě i The Legacy, adventure s rysy role-playing-game, kteroužto chlapci od Microprose dokázali, že kromě rychlého počítání vektorových objektů zvládají také dungeonářskou tématiku. Asi nejzajímavějším projektem byla snaha o vytvoření kvalitního simulátoru vrtulníku, jenž by nebyl nudný a přitrouble nezáživný, jako jich byla dosud

drtivá většina.

Microprose se vrhla do práce a po pár měsících vypotila první GUNSHIP (v pařanském žargonu GUNSHIT), který byl označen nicneříkajícím číslem 500. Tenhle GUNSHIP byl i na Amigu, kde zůstal prakticky nepovšimnut a během času se vytratil jak z disket, tak i z mysli hráčů. Nedávno jsem měl možnost ho znova vidět a není mi jasné, jak to, že nedosáhl většího úspěchu. Jenomže v tu dobu se mi do drivu dostalo nenápadné jednodisketové demo na GUNSHIP 2000. To bylo již v době, kdy jsem GS2000 znal z PC a musím uznat, že jsem se neobával toho, že by mohl někdy být na Amigu. Ale to neznáte Microprose. Sice s velkým zpožděním, ale přece dorazil na monitory Amigistů a je to velké překvapení, neboť GS2000 je velice vydařený a rychlý, a ten komu se rychlost nezdá, může si změnit detaily, efekty, zkrátka spokojeni budou jak ti, co milují realistický terén, tak ti co jsou raději bez detailů, ale zase o to rychlejší. Verze pro Amigu přichází na čtyřech disketách, které skrývají podstatně více než byste očekávali. Velice pěkné, leč krátké demo, které přestože trvá asi šest vteřin, neztrácí své kouzlo a pozvolna vás vpravuje do prostředí, ze kterého je cítit pach nafty a kde zvuky rotačních děl a naváděných raket jsou zvukem přirozeným. Poté, co se podepíšete a stanete se jedním z pilotů, se můžete rozhodnout mezi trainingem nebo ostrým letem (vy kteří se do všeho chcete vrhnout po hlavě, vy klidně můžete začít ostrým letem, neboť první mise, které let obsahuje jsou vcelku prosté). Před vlastním začátkem hry se před vámi objeví ovládací panel plný různých šoupátek, páček a přepínačů, které po blízkém prozkoumání shledáte užitečnými a právě pomocí nich si nastavíte obtížnost letu (přistání, počasí, úroveň nepřátelských vojsk atd.) a pak jen odklopíte červený kryt a přepnutím tlačítka do polohy POWER ON se vydáte do boje. A buďte si jisti, že ten je neúprosný. Kopcovité terény jsou moc pěkně vyřešeny, vcelku rychle počítané vektory, spousta pohledů na vrtulník z různých stran, ba dokonce se naskýtají i pohledy na cíle (primary and secondary targets). Nepřátelé dovedou býti pěkně zákeřní a nejednou vám velice znepříjemní život. Připadá mi hloupé vám líčit nějaké další detaily, neboť v tom se mnou musíte souhlasit, že o leteckém simulátoru není radno mluvit, ten prostě musíte hrát.

Shrnutí: vcelku rychlá, dynamická hra, u které musíte často používat své strategické uvažování. Dokonale militaristická hudba, možnost používat při řešení některých misí wingmana, prostě programátoři se snažili o komplexní simulátor se vším všudy a to se jim bezesporu povedlo. MICROPROSE nám Amigistům opět dokázali, že patří mezi tu malou skupinu programátorů, co se nebojí vyrobit hru pro naše počítače a přitom tomu věnovat stejně energie, jako věnovali verzi pro PC.

T.D.T.

Název hry:	Gunship 2000	
Firma:	Microprose	
Rok výroby:	1993	
Typ hry:	simulátor	
Na počítač:	Amiga, MS-DOS	
Originalita	53	xxxxxxxxxxx
Zábava	67	xxxxxxxxxxxxx
Prostředí	34	xxxxxxx
Grafika	76	xxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	80	xxxxxxxxxxxxxxxx
Efekty	77	xxxxxxxxxxxxxxx

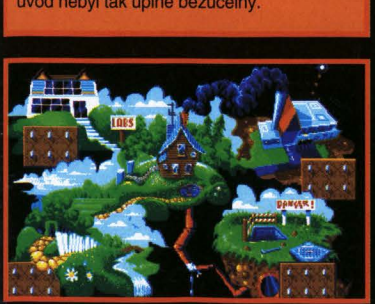
EXCALIBUR verdikt: 65%

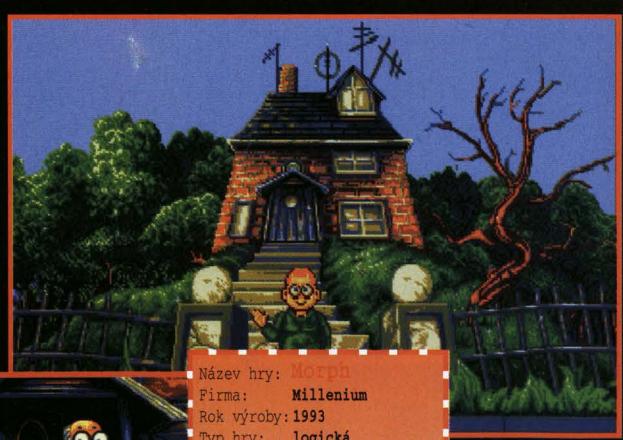
MORPH

V dějinách filosofie se vyskytla spousta jmen a spousty učenců, kteří se od pradávna snažili pochopit podstatu světa. Snažili se zjistit, z jakých základních látek je náš živý i neživý svět tvořen. Každý z nás by jistě několik takovýchto „substancí" dokázal sám vyjmenovat; země, voda, vzduch, oheň. Všechny tyto úvahy vedly zákonitě k myšlenkám o původu lidského, ale i obecného bytí. Například řecký filosof Thálés patřící do Milétské školy (cca 6. stol. B.C.) považoval za prazáklad všeho, za „arché" vodu. Anaximenés se naopak domníval, že oním základem a prvopočátkem je vzduch. Není bez zajímavosti, že Anaximandros.....

Ale to by protentokrát z klasické filosofie snad stačilo. Začněme se raději věnovat hře MORPH, kterou vytvořila firma Millenium v roce 1993 a jejíž recenzi zde pravděpodobně očekáváte. Takže MORPH; když římský básník Publius Ovidius Naso (43 B.C. - 18 A.D.) napsal svoje Proměny.... (GRRRRRR#*$!%Ň#?#....UŽ DOST!!!!! - red.).

Firma Millenium je u nás známa především svými strategickými a několika lehce adventure hrami. Vzpomeňme třeba jen na hry ADVENTURES OF ROBIN HOOD, GLOBAL EFFECT, ROME A.D.92 a další. V dílně programátorů této firmy se ještě mnoho akčních her nezrodilo. Aby přechod od strategie k akčním hrám byl plynulý, aby ona „metamorfóza" proběhla bez větších problémů, je tady hra MORPH, tedy hra o proměně, o změně podstaty, o změně bytí. Filosofický úvod nebyl tak úplně bezúčelný.





Dnes už je úplně jedno, jak se hrdinovi našeho příběhu přihodila ona nemilá a trapná záležitost. Řekněme, že třeba jednou v bouřce absolvoval jistý pokus, který byl ve svých důsledcích ne zcela úspěšný a mírně se vymkl předpokladům jeho tvůrce. Jisté ale je, že se náš hrdina proměnil z malého chlapce v ještě menší kousek čehosi, co se ještě navíc dokáže hbitě měnit. Zní to složitě? Ještě ale počkejte!

Kdyby MORPH nebyl hrou tak podivnou, označili bychom jej za 2D logickou plošinkovou chodičku. Jenomže MORPH je podivnou hrou. Hlavní hrdina, tedy hráč, totiž není přesně specifikovatelný... je to zkrátka Morph. Během jediného okamžiku dokáže změnit svoji prapodstatu do něčeho zcela jiného. Jaké tedy jsou možnosti existence tohoto tvora? Morph může být buďto železnou koulí, která je velmi těžká a prorazí vše, co se jí postaví do cesty. Nebo lehkým nafukovacím balónkem, který skáče a rychle se kutálí. Další z metamorfóz je voda; v této podobě dokáže náš hrdina například proniknout mříží. Posledním druhem existence je tady vzduch, a Morph se v této podobě jako obláček vznáší vzhůru a vzhůru.

Aby nebylo všechno tak jednoduché, hra je rozdělena do čtyřech zón, z nichž každý má po šesti úrovních. V každé z těchto úrovní je jedno ozubené kolečko - část stroje, který se tak nešťastně poškodil při explozi v laboratoři. Když se podaří získat všech 24 částí stroje, je vyhráno a Morph se může vrátit zpět do své lidské podoby. Předtím ale musí projít laboratoř, továrnu, zahradu a stoky. Není to nic lehkého.

MORPH samozřejmě není jen bezcílným a snadným procházením jednotlivých úrovní. Jedná se spíše o hru logickou, a tak se tady jistě trochu zapotíte u několika logických problémů. V každé úrovni je jednak omezený počet proměn a omezený počet tvarů, do kterých se lze měnit. Kromě toho je tady spousta nástrah a překážek, které lze překonat pouze kombinací všech tvarů; větrák sice vysaje obláček a balónek, ale ne železnou kouli. Kahan propálí balón, ale voda jej uhasí. Jsou tady i bodáky, magnety, nádrže s kyselinou, kanály a další a další překážky.

MORPH je zkrátka hrou mírně podivnou. V každém případě jsem ještě něco podobného nikdy neviděl. Neznamená to, že by byla hra špatná, jen chvíli trvá, než si člověk zvykne na tak častou změnu podoby. Ale co, změna je život a hra je jenom hra. Jestli tedy máte chuť nechat se transformovat do kapky vody či obláčku páry, rozhodně si nenechte hru MORPH ujít. Není vůbec špatná.

ICE

Název hry:	Morph	
Firma:	Millenium	
Rok výroby:	1993	
Typ hry:	logická	
Na počítač:	Amiga, Atari ST	
Originalita	90	xxxxxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	60	xxxxxxxxxxx
Prostředí	60	xxxxxxxxxxx
Grafika	50	xxxxxxxxxx
Hudba	40	xxxxxxxx
Efekty	40	xxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 57%

Poznámka: Nic mě nenapadá.

SYNDICATE

V blízké budoucnosti se život ve městech stane zlým snem. Lidské tělo a orgány vůbec půjdou na prodej jako nikdy předtím. Velké světové firmy (neboli syndikáty) se spojí do nadvládních kolosů. Malé státečky budou spolknuty mohutným kapitálem. Brzy Zemi ovládá několik hlavních syndikátů, jejichž moc začíná diktovat zákony. Velkým zlomem v pohnutých událostech je vynalezení Čipu evropským syndikátem. Čip je možno připojit na konec lidské míchy coby nejúžasnější drogu, která dovede modifikovat jakékoliv vnímání okolí. Pomocí něj je možno učinit z člověka poslušného robota, který slintá ochotou, kdykoli jeho mateřská firma něco potřebuje. Ostatní firmy výrobu Čipů brzy úspěšně okopírují a nastává bitva o světový trh. Vojáky syndikátů jsou speciální agenti složení z nejsilnějších lidských orgánů, dokonalí kyborgové, jejichž vlastnosti přesahují možnosti průměrného člověka. Čety těchto zabijáků jsou posílány do nepřátelských měst s podvratnými úkoly. Mimo jiné je v zájmu firem získávat další maso pro své agenty. Děje se tak oblbováním lidí přístrojem zvaným přesvědčovač (Persuader). Oblbnutý člověk se často probudí na operačním stole při odřezávání končetin. Jeho ruce budou střílet po vlastních lidech a nohy ponesou agenta do vražedných akcí. Místní spory mezi syndikáty se časem stávají globální válkou. Nastává boj o teritoria moci. Nová území se získávají sabotážemi, vražděním nebo dokonce přímým útokem. Každá firma má svou skupinku „specialistů“, nejlepších agentů pro speciální úkoly. Vy jste velitelem jedné takové skupiny saboterů, pracující pro evropský syndikát. Vaším úkolem je dobýt svět, krutá to vášeň.

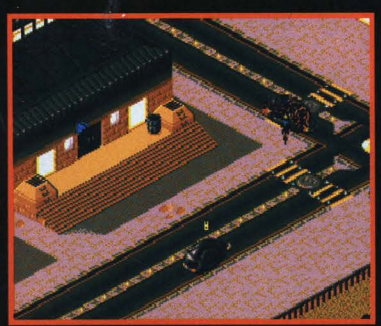
Bullf sice opět vsadil na zpracování mikrosvětu obydleného houfy malých lidiček, avšak tentokrát nejde o taktiku, ale o akci. Se skupinkou agentů musíte infiltrovat nepřátelská města a základny s úmyslem co nejvíce uškodit všemu živému. Tato činnost je samozřejmě nelegální, takže se musíte obloukem vyhýbat místní policii a střílet teprve v zapadlých uličkách. Kromě zabíjení nepřátelských agentů existují i jiné způsoby odreagování - kosení civilistů, demolování budov a automobilů, požáry, „přesvědčování“ persuadertronem, apod. Skvěle propracovaný vzhled města dodává hromadnému ničení to pravé potěšení z destrukce. V super VGA grafice se všude hemží stovky lidiček, jezdí auta, blikají semafory, září nástěnné animované reklamy a spousta jiných hloupostiček. Města mají své policejní hlídky, obchodáky, parky, kanály, podjezdy i nadjezdy a dokonce vysuté dráhy s malými vláčky. Netřeba dodávat, že jak automobily, tak vlaky můžete běžně používat pro pohyb městem. Přestřelky při jízdě automobilem nejsou výjimkou, časem se dostanete až ke stříkání napalmu z průzoru tanku. Zvuky jsou více méně realistické. Uslyšíte smrtelné chroptění, štěkání kulometů a vůbec celou již dobře známou škálu smrtelné symfonie. Hra je správně kořeněna roztomilými dodatky, například, zapálíte-li člověka plamenometem, vyřítí se v křečích napříč ulicí a zapaluje kolemjdoucí. Občas tak vznikne i poměrně rozsáhlá řetězová reakce. Mrtvolám můžete posbírat zbraně a osobní věci k vlastnímu prospěchu. Je tedy obzvláště radostné zabít nepřítele s rotačním kulometem, jelikož tento kulomet je pro vás novou užitečnou zbraní, kterou ihned předáte svým specialistům, aby ji rozebrali a předali do výroby. Přílišné zabíjení civilistů a policajtů vede k dlouhodobým třenicím s potíráním vzpour a demonstrací, což je při dobývání světa poměrně nepříjemné zdržování.

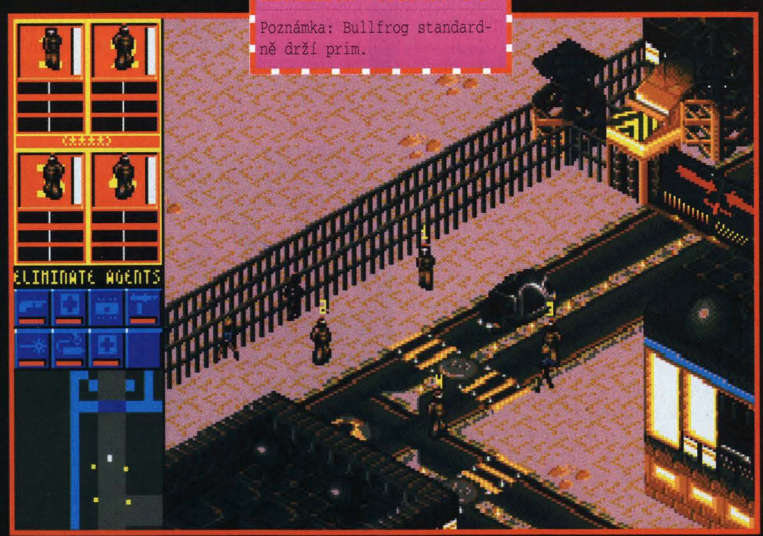
Všechny tyto hračičky jsou sice moc hezké a roztomilé, avšak nároky na hardware Bullfrog tentokrát pěkně přestřelil a mnoho pařanů zjistí, že si Syndikát vůbec nezahraje prostě proto, že si zatím nekoupili PC 486 a výše. Pokud se takovýto pařan hrdinsky rozhodne spustit Syndikát i proti vůli svého PC, pozná, co je to zpomalený němý film a pěkně se naštve. To je asi jediné mínus této jinak dobré akce. Možná trocha humanistického přístupu by neškodila, ale to už nechme na autorech. **ANDREW**

Název hry:	Syndicate
Firma:	Electronic Arts - Bullfrog
Rok výroby:	1993
Typ hry:	akční
Na počítač:	MS-DOS, Amiga
Obtížnost:	normální
Originalita	86 xxxxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	82 xxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	81 xxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	90 xxxxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	70 xxxxxxxxxxxxxx
Efekty	70 xxxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 80%

Poznámka: Bullfrog standardně drží prim.





DOGFIGHT

Mám rád létání. Mám celkem rád i simulátory. A mám v oblibě i firmu MICROPROSE. Dá se říci, že... (EHM! Víte, naše recenze píšeme ve skutečnosti do předtištěných formulářů, kde chybí jen název hry a několik charakteristik. Je to celkem snadné - Red.)

Je s podivem, jak firma MICROPROSE stále drží krok s ostatními softwarovými firmami. Její výtvory v oblasti simulátorů patří stále mezi klasické mezníky v království počítačové zábavy. V poslední době se sice MICROPROSE víceméně poněkud nešťastně pokouší o rozšíření žánru své tvorby i mimo rodinu simulátorů, ale tyto výtvory jsou spíše zdviženým prstem a varováním, že „I mistr tesař se někdy utne“ (RETURN OF THE PHANTHOM, THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES - tady se tesař utnul opravdu pořádně! Abychom ale jenom nehanili; LEGACY byla hra opravdu kvalitní). DOGFIGHT je ale ujištěním, že MICROPROSE ještě stále mají pařanskému světu co nabídnout, a že pokud se „švec drží svého kopyta“, může vzniknout i docela pěkný kousek.

Po tak rozsáhlém úvodu, hlubokých myšlenkách a starých příslovích je asi většině z vás jasné, o co ve hře DOGFIGHT pravděpodobně půjde. Ano, hádáte správně děti (!? - red.), DOGFIGHT je letový simulátor. V anglickém AMIGA POWERu nedávno recenzovali hru stejné firmy, hru B-17 FLYING FORTRESS přibližně takto: „Tohle není ten druh simulátoru, kde skočíš do kokpitu, chytneš knipl a v prvních pěti minutách zničíš všechny Německo/Rusko/Irácké letouny svými Super-Mega-Hi-tec raketami.“ Po pravdě řečeno, DOGFIGHT je přesně tou hrou, pro kterou platí předchozí charakteristika.

MICROPROSE se tentokrát rozhodli přijít s něčím novým a na rozdíl od THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES se jim to celkem podařilo. Je jasné, že pokud zůstane zachována vektorová grafika, není po stránce provedení hry příliš mnoho prostoru k zlepšování. U DOGFIGHTu je to ale nápad, kterým se hra liší od ostatních. DOGFIGHT je exkurzí po vzdušných soubojích naší historie. V jedné hře si tak můžete zalétat s nejrůznějšími stroji; od starých dvoj či trojplošníků z první světové války přes Messerschmidty a Spitfiry z druhé, ruské MIGy, francouzské MIRAGE až po americké HARRIERY a F-16.

DOGFIGHT nabízí tři základní způsoby hry. Zaprvé jsou tady klasické bojové mise z První i Druhé světové války, Vietnamu, Koreje atd. Tady hráč plní nejrůznější úkoly, stejně tak, jako již u tolika simulátorů předtím. Druhým způsobem je nácvik soubojů dvou letounů z daného historického období. Roztomilá je volba vzájemné pozice strojů, takže po umístění „za ocas“ nepřítele ani nepotřebujete žádné Hi-tec rakety a postačí obyčejný kanón.

Třetí, poslední, ale naprosto nejlepší je podle mého názoru varianta „WHAT IF?“ (pro méně jazykoznalé mezi vámi; „Co kdyby?“). Ve hře je celkem dvanáct rozličných strojů (šest časových zón, dva stroje v každé), které lze ovládat, a tak přidali tvůrci DOGFIGHTu i možnost, která se sama nabízí; souboje „každého s každým“. Tady se může každý doopravdy vyřádit a ověřit si, jak je lidstvo důmyslné a duchaplné ve vylepšování kvality válečných bojových strojů. Mimochodem, jen těžko lze vyličit pocit, když se červený německý Fokker řítí v plamenech dolů, zasažen řízenou střelou z F-16...

To, že je DOGFIGHT jako simulátor rychlý, plynulý, krajina propracovaná, ovládání snadné a že je zde spousta venkovních a taktických pohledů, snad ani nemá smysl uvádět. Prostě je to tak! MICROPROSE je MICROPROSE. Doufejme tedy, že MICROPROSE již upustí od experimentů typu THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES a vrátí se zase zpět ke starým dobrým simulátorům. Nebo alespoň tak dobrým, jako DOGFIGHT.

ICE

Název hry:	Dogfight
Firma:	Microprose
Rok výroby:	1993
Typ hry:	SImulátor
Na počítač:	MS-DOS
Originalita	70 xxxxxxxxxxxxx
Zábava	70 xxxxxxxxxxxxx
Prostředí	75 xxxxxxxxxxxxxx
Grafika	80 xxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	60 xxxxxxxxxxx
Efekty	65 xxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 70%

Poznámka: Že by oprášení zašlé slávy Knights of the Sky?!

Kdo si hraje, nezlobí !

NINTENDO

MPM

Novinka na trhu videoher!

Pražská soukromá exportní firma MPM, známá jako dovozce plastikových modelů a letadel, lodí či automobilů, rozšiřuje dovážený sortiment o moderní kapesní elektronické hry poslední generace. Výrobcem je japonská firma Nintendo. Na náš trh se jako první dostává systém označený GAME BOY. Komplet pod tímto názvem obsahuje základní přístroj s malou obrazovkou, kazetou s oblíbenou hrou Tetris, stereofonní sluchátka, čtyři tužkové baterie a propojovací kabel. Ten dovoluje propojení dvou přístrojů GAME BOY, takže hru mohou hrát i dva hráči najednou.

Systém výměnných kazet umožňuje si pořídit velké množství her. Ty jsou připraveny z oblasti sportu, napětí, dobrodružství. strategie či fantazie. Pro začátek bude firma MPM dovážet asi dvacet různých her v cenách kolem 1 000Kč.

A nyní to nejzajímavější. Výše uvedený komplet GAME BOY stojí 2 990Kč. Zájemci o hry tak dostávají kvalitní oblíbený výrobek doslova na celém světě. Vyšším stupněm dokonalosti je systém NES - Nintendo Entertainment System. Je to jedinečný zábavní systém na doma s kvalitní grafikou. Skládá se z řídícího přístroje, síťového napaječe, připojovacího kabelu k televizoru a ovladačů. Systém umožňuje, aby ty hry, které jsou vyvinuty pro dva hráče, mohli oba hráči hrát současně. Tento systém je 8-mi bitový.

Nejdokonalejším systémem je Super NES (SNES), s dokonalou grafikou a 16-ti bitovým procesorem. Ke všem třem systémům Nintendo dováží do ČR firma MPM kazety se širokým výběrem her. Kazety nelze mezi jednotlivými systémy zaměňovat. Ke každému systému lze u nás zakoupit nyní asi 20 různých her. Mezi několika desítkami milionů majitelů přístrojů Nintendo po celém světě patří v současnosti k nejoblíbenějším hrám Super Mario Land a Street Fighter. Posledně jmenovaná je zpracována pro SNES. V současné době tým pracovníků firmy Nintendo připravuje každý měsíc 4-6 nových her. Majitelé přístrojů Nintendo se mají tedy skutečně nač těšit.

Všechny uvedené systémy včetně her lze koupit v dole uvedených prodejnách MPM a prostřednictvím zásilkové služby MPM, V Hodkovičkách 2, 147 00, Praha 4.

PRAHA 2, Myslíkova 19, tel.: 02/29 18 15
PRAHA 4, Budějovická 1126, tel.: 02/42 48 24
TEPLICE, Čapkova 19, tel.: 0417/276 55
BRNO, Kounicova 87, tel.: 05/74 33 92
HRADEC KRÁLOVÉ, Dr. Beneše 1414, tel.: 049/61 72 85
HAVÍŘOV, Jaselská 1a, tel.: 069/942 34 22
PARDUBICE, bratranců Veverkových 681, tel.: 040/51 22 90
CHEB, nám. J. z Poděbrad 32, tel.: 0166/230 68
ČESKÁ LÍPA, Moskevská 16, tel.: 0425/244 62
KOŠICE, Komenského 63, tel.: 095/383 20

MPM spol. s r. o., zásilková služba, V Hodkovičkách 2, 142 00 Praha 4

Na vaše četné dotazy a prosby uveřejňujeme dnes návod na starší, nicméně stále kvalitní hru firmy COCTEL VISION, hru WEEN. Tuto hru jsme již téměř dohráli velice dávno, ale problémy nám stále činila poslední místnost. Potom, co jsme zjistili řešení, jsme ale neměli v EXCALIBURu místo, a tak jej uvádíme až teď. Za pomoc při řešení děkujeme tajemné osobě, o které toho asi ještě hodně uslyšíme. Takže; Thanx Teo.
Hra je velice dlouhá a namáhavá. Vzhledem k nedostatku místa se tentokrát omezíme jen na návod typu „seber-použij", příběh už si musíte prožít sami...

CHATRČ

Podívej se na magickou kouli (CRYSTAL BALL) a od Petroye dostaneš měděnou kouli (COPPER BALL) a jahody (STRAWBERRIES). Seber kleště (TONGS), otevři skříňku a nejdi tuk (LARD) a nůž (KNIFE). Jdi doleva, pozdraví tě UKI a ORBI, tvoji sluhové. Vezmi slámu (STRAW), nožem uřízni rákosí (REED) a udělej z něj nožem flétnu. Kleštěmi uštípni dřevěné zábradlí.
Vrať se do místnosti s krbem a vydej se do zadní místnosti. Seber tabuli, klíčem rozbij lebku a vezmi prsten. Vezmi uspávací prostředky (SLEEPING DRAUGHT) a nasyp je do krmení (SEEDS). Uspávací směs polož do díry se zvířátkem (za obrazem, který pověsíš na hák vedle) a uvnitř seber formu (MOULD). Znovu do místnosti s krbem. Polož dřevo a slámu do krbu a flétnou přivolej Urma, přátelského vampíra. Nakrm ho jahodami a získáš zlato a jahodový džem. Pomocí kouzelného prstenu změň měděnou kouli na hrnec (CAULDRON) a dej do něj zlato. Znovu přivolej Urma flétnou, dej mu džem a poruč mu rozdělat oheň v krbu. Polož hrnec se zlatem na ohniště a roztavený kov odlej do formy. V zadní místnosti použij získaný klíč na zámek, seber sošku a sestup do jeskyně.

JESKYNĚ

Seber pochodeň (TORCH) a zapal oheň. Dej tuk (LARD) do hrnce a nech jej roztavit nad ohněm. Potom seber hrnec, prkna (PLANKS) a dutou kost (TIBIA). Jdi doleva. Seber provaz a svaž jím prkna. Vylij obsah hrnce do misky a přetransformuj hrnec do koule (použitím prstenu). Podívej se na obličej na zdi, polož kouli do otvoru (ORBIT) a vezmi MOONSTONE. Vraž kost do mechanismu (USE TIBIA ON OPENING), nalej do ní olej a pohni pákou. Potom si vezmi zpátky měděnou kouli a vrať se zpět. Polož spojená prkna přes propast a přejdi na druhou stranu.

HROBKA

Seber kost (TIBIA), kopí (SPEAR), obojí spoj dohromady a odtáhni závěs (CURTAIN). Seber ostružiny (BLACKBERRIES). Přivolej Urma (flétnou), dej mu ostružiny a pošli ho dírou nade dveřmi doprava. Získáš klíč, který ti otevře dveře. Pokus se vzít meč a potom vyhákni malý háček vzadu. Mečem rozbij sochu a otevři truhlu. Hrncem naber všechnu kyselinu z nádoby. Podívej se na tlačítka. Nejprve dej všechny nahoru a stiskni korunu; získáš ELIXIR. Potom stiskni meč, měsíc a nakonec korunu; získáš sošku (EFFIGY). Vrať se zpět.
Promluv si s Borgolem. Pod lebkou nalevo najdeš SUNSTONE. Pochodeň vlož do držáku a podívej se na kámen. Nejprve kyselinou odstraň špínu. Vlož dovnitř sošku, SUNSTONE a MOONSTONE. Odměnou ti bude PRVNÍ ZRNÍČKO PÍSKU (stojí to vůbec za to?)

MOST

Pokus se přejít most a potkáš nepříjemné stvoření. Seber peříčko (FEATHER). Pomocí peříčka se podívej do truhly. Přečti pergamen a seber VENOM a POLLEN. Smíchej v hrnci VENOM, POLLEN a ELIXIR a použij to všechno na obludu. Pokračuj v cestě. Podívej se na jahody, Urm je změní ve zlato. Pomocí meče odval kámen a zeptej se Petroye na nápis na kamínku. Klikni na spodní otvor v zemi, polož hrnec na otvor nahoře a znovu se podívej do dolního. Nech Orvivora sežrat zlato, seber hrnec a konečně přejdi most.

BRÁNA

Pomocí lektvaru VENOM zneškodni hada (USE VENOM ON SNAKE), seber korunku (TIARA) a udělej z měděné koule trubičku (USE TIARA ON COPPER BALL). Pomocí trubičky seber past (WASP TRAP), pochodní zapal trny, chyť vosy do pasti a projdi branou.

HYPER AKČNÍ SUPER COOL BOJ S MEGA NEBEZPEČNÝM DEADLY DRAKEM

Pomocí svitků se proměň v housenku; drak se změní ve vosu, kterou chytneš do pasti. Seber třešně, přivolej a nakrm Urma a nařiď mu odnést past. Jdi doprava a získáš DRUHÉ ZRNÍČKO PÍSKU.

HÁDANKY

Promluv s Borgolem. Pomocí oka napravo a Petroye se přečti obě tabulky (tu v místnosti i tu u sebe) a potom otevři dveře s mečem (klikni na mechanismus, potom stiskni luk, jelena, hrnec a kost. Nakonec otoč lebkou a vejdi). V další místnosti je pokaždé jiná hádanka, a tak si ji budeš muset vyřešit sám. Nápověda je na dveřích a kromě toho ti poradí Petroy. Nezapomeň sebrat láhev (PHIAL).

OMLAZOVACÍ KÚRA

Tato místnost patří k nejzapeklitějším v celé hře, takže pozor!
Promluv se strážcem. Seber hadr (RAG), minci (ECU), list (LEAF), lišejník v ústech fontány (LICHEN). Kladivem shoď vázu (USE HAMMER ON ARM), zatlač na kámen na zdi, polož sošku na podstavec (USE GARGOYLE ON CYMA). Hadrem vyčisti oči sochy a pomocí VENOM A POLLEN vytvoř z jednoho oka květinu, z druhého hada. Seber květinu. Polož dřevo (WOODSTACK) a amforu na ohniště. Polož květinu a lišejník na ohniště. Podívej se do pusy fontány a stiskni postupně číslice 12, 4, 6 a 3 (a potom zkus zjistit proč), seber lupu a zapal s ní ohniště (USE MAGNYFYING GLASS ON BEAM). Udělej si trubičku a nech ji zkroutit hadem v oku sochy (?!). Zkroucené potrubí polož do tlamy soch. Namoč hadr a polož ho na trubku. Polož láhev na podstavec (USE PHIAL ON ENCLAVE), polož list na ohniště a z láhve získáš filtrát elixíru mládí. Dej filtrát strážci, polož měděnou koulí na sošku a stiskni ji. TŘETÍ ZRNÍČKO PÍSKU JE TVOJE!!!

CHRÁM

Seber náhrdelník (NECKLACE), ze sochy rukavici, podívej se do vázy vzadu a seber klíč. Podívej se rovněž na skříňku. Za záclonou najdeš dvě zrcadla. Pomocí rukavice vezmi srdce z krabice s pavouky, ulož srdce do otvoru napravo. Polož kalich na váhy a stiskni nos sochy. V průchodu použij zrcadla na stěny, odemkni dveře a pokračuj dál.
ROZCESTÍ, NA KTERÉM SE UKÁŽE, JESTLI DOKÁŽEŠ VYBRAT TU PRAVOU CESTU, KTERÁ VEDE K ZARUČENÉMU VÍTĚZSTVÍ. Dej se kterou cestou chceš, přinášíme řešení obou.

TEMNÁ NOC (Dveře nalevo)

Seber obruč (HOOP), mřížku a jdi doprava. Seber síto. Pomocí sítě chytni rybu, polož ji do díry a seber chyceného kraba. Vyrob síto (USE HOOP ON GRILL) a v řece nachytej ještě pár drahokamů (NIGGETS). Vrať se zpět. Vyrob meč (USE NECKLACE ON COPPER BALL) a použij ho jako hromosvod v ruce sochy. Seber blesk, použij blesk jako rumpál a vytáhni truhlu. Nech kraba přeštípnout řetězy, mečem truhlu otevři a seber klíč. Odemkni skříňku a seber symbol slunce. Polož blesk, slunce a drahokamy na podstavec sochy a opusť toto temné místo.

ZAHRADA (Dveře napravo)

Seber pytlík, chyť hada a použij to všechno na potvůrku nalevo. Seber uspávací prostředky (DIGITALIS), mečem odloupni kousek modřínu, nachytej smůlu kořenem (USE ROOF ON RESIN) a upatlej malé potvůrky lezoucí okolo velké (USE RESIN). Pomocí trubky (COPPER BALL + TIARA) odveď vodu, nasyp pár perel do nádobky, přidej trochu uspávacích prostředků a zamíchej to kostí, která je tady velmi důmyslně ukryta (napravo). Dej tyhle „USPÁVACÍ PERLY" TM královně, usekni provaz mečem a projdi dveřmi.

POBŘEŽÍ

Utrhni liánu a seber roh. Do misky naber smůlu a nalij ji na květinu. Polož roh vedle kousku dřeva a liánou tyto kusy svaž - dostaneš krumpáč. Ulom si proutek a v kamenech nalevo najdeš silný pramen vody, jsi totiž senzidebil (neber to osobně, je to jen hra - ICE). Krumpáčem vodu vykopej. Naber vodu do hrníčku a zalij houby. Až přiletí pták, sejmi ho kamenem. Podívej se do díry napravo, najdi červa a pošli ho na houby. Cesta je volná.

STAVBA LODI

Promluv si se sovou, která ti předtím odcizila všechny věci. Seber jahody, flétnu, síť, pádlo, zatřepej palmou a seber ořechy. Přivolej Urma, nakrm ho jahodami a získané zlato dej sově. Síti vylov z moře rybu, rozpárej ji mečem a vajíčka dej pavoukovi. Dostaneš pavoučí plachtu. Mečem nasekej bambus, použij bambus do lodi jako stěžeň a připevni plachtu. Kladivem rozmlať žebra staré lodi a také je použij na svoji loď. Napiň sítě ořechy (USE COCONUTS ON LOBSTER POT) a použij jako plováky. Nakonec připevni pádlo a hurá na Kraalův ostrov.

CESTA PO MOŘI

Když ti začne téct do bot, znamená to, že ti teče i do lodi. Vodu vždy vylej hrncem. Kladivem rozbij zámek a seber dehet. Trubkou (COPPER BALL+TIARA) přitáhni láhev a z ní vyndej zátku (=špunt - red.). Upatlej zátku dehtem, ucpi jí díru v lodi a zatluč kladivem. Jak prosté.

DĚDEK A MOŘE (nebo STAŘEC A MOŘE?!)

Přečti si nápis na kameni, seber klíč a odemkni dveře. Seber lopatu a vrať se na pláž. Tady vykopej 8 děr. Seber nejrůznější zmatky jako skleněné oko, zlato, kosti, diamant, sandál, drahokam, přečti si svitek, mečem otevři ústřici a seber perlu. Vrať se do chatrče a dej všechno + ECU dědkovi. Aby se tolik nepařil, vysekej do zdi pár děr mečem. Zavolej Urma, nakrm ho a získaným zlatem se dědka zbavíš. Zatáhni za kruh na zdi a potom si prosekej cestu dál mečem.

ZAHRADA

Mečem nasekej větve napravo (získáš šípy) a nalevo (získáš základ pro luk). Podívej se do díry a najdeš starého známého Orvivora. Polož hrnec na jednu z děr a klikni na druhou. Seber kyvadlo a s jeho pomocí najdeš pod zemí naleziště drahého kovu, který mečem vyhrabeš. Dej zlato Orvivorovi a dostaneš provázek. Přivaž provázek na větev nalevo a pokus se vystřelit na oříšek na stromě. Spadlá peříčka dostaneš pomocí trubičky. Použij peříčka jako stabilizátory šípů a sestřel konečně oříšek. Mečem oříšek otevři a konečně odsud odejdi za pomocí lesní víly.

MÍCHÁNÍ LEKTVARŮ, KTERÉ JE VELICE NUDNÉ A ZDLOUHAVÉ

K následující části je potřebná znalost lektvarů, které lze ve hře namíchat. Pro přehlednost však pokaždé uvedu, které přísady míchat.
Seber peříčko a použij jej na truhlu. Seber lahvičky VENOM a POLLEN. Seber jahody. Smíchej VENOM A POLLEN (v hrnci) a použij na trávu nalevo. Znovu namíchej stejnou směs a zalij houby. Seber lanýže (TRUFFLE). Smíchej lanýže a VENOM a tímto lektvarem zapal rubín (USE LUCIFERYS ON RUBY). Naber do hrnce vodu a přidej CAMOMILE. Polož hrnec na oheň a uvařený čaj dej červu napravo na spravení chuti. Nech potom červa sežrat houby. Třtinou přivolej známého dědka (USE CANE ON GLASS EYE). Přivolej urma, nakrm ho jahodami a zlato dej dědkovi. HA HA HA, nechal ses nachytat. Nevadí seber další potravu pro Urma (REDCURRANTS). Zhmotni dědka, přivolej Urma znovu, nakrm ho a nech ho proměnit dědka v kámen. Potom ti snad konečně ty zatracené dveře otevře!!! Namíchej lektvar VITALYS (TRUFFLES + POLLEN) a oživ Borgola. Smíchej TRUFFLES, VENOM a POLLEN a použij lektvar CHANGE na minci. Proměň diamant v květinu (USE POLLEN ON QUARTZ), znovu namíchej VITALYS (TRUFFLES + POLLEN) a oživ sochu. Pohni pákou, promluv s mravencem, dej mu bliznu s květiny.
Po zmenšení najdi v trávě kolík a tři zrnka písku. Vrať se doprava. Vlož nalezenou osičku do mechanismu, stiskni páku, seber klíč a znovu doleva. Mečem rozsekej křoví, odemkni dveře klíčem, smíchej TRUFFLES, VENOM a POLLEN a změň mříže v hady. Pomocí VENOM proměň hady v rubíny a pomocí LUCIFERYS (TRUFFLES + VENOM) je zapal. Vrať se doprava pro trochu vody, oheň uhas a už z tohoto prokletého místa konečně zmiz!!!

PŘEDPŘEDPOSLEDNÍ MÍSTNOST - LÁVA

Pomocí meče vydloubej z ornamentu napravo rubín. V hrnci smíchej TRUFFLES a VENOM a použij na rubín. Namíchej TRUFFLES a POLLEN a použij na diamant. Otravuj potvoru v díře napravo tak dlouho, dokud nevyzvrací trochu lepidla. Naber lepidlo do misky. Mečem sekni do lávy nalevo. Přilepenou mouchu seber a zalep lepidlem. Posviť si do další temné díry. V dalších dírách narazíš na pár problémů; až najdeš tyčku, prošťouchni rouru napravo. Až narazíš na díru ve stěně, polož měděnou kouli a zatlač na ni. Dva kousky rozbitého diamantu slep lepidlem. Pokaždé postupuj jako u prvního pokusu; obživni diamant (TRUFFLES + POLLEN), sekni do lávy, chyť mouchu a přilep ji do temného otvoru. Až rozsvítíš všechny otvory, přehazuj páky tak dlouho, až se rozsvítí všechny písmena nápisu na zdi. Lukem vystřílej slovo K R A A L a budeš odveden do další místnosti.

PŘEDPOSLEDNÍ MÍSTNOST - VĚZENÍ

Ze zdi vytáhni hřebík a vlož hřebík do pravého kola ovládacího mechanismu, do polohy „vlevo dole". Otoč háčkem a pod mříží najdeš jehlu. Hřebík i jehlu polož do zařízení tak, aby si byly co nejblíže („9 hodin" u pravého a „3 hodiny" u levého kola). Otoč oba háčky a uprchni z vězení.

DEFINITIVNĚ A NEZVRATNĚ ÚPLNĚ POSLEDNÍ ZATRACENÁ MÍSTNOST - REVUUS

Podívej se na páky pod hodinami. Proveď zcela zřejmou a na první pohled logickou operaci; protože jsou na obrázku hadi, kteří se vinou, přehoď každou páku čtyřikrát v pořadí zprava doleva. Jasné ne?! V nápisu nalevo stiskni písmena D J E L a seber nůž. Nožem dvakrát nařízni bambus a přivolej Urma. Pošli ho klidně do...domů a seber kámen. Polož kámen do otvoru a konečně napiš A Z E U L I S S E. Z druhé skříňky vezmi sošku a dej ji do skříňky nalevo. Až ti andílek přinese tři zrnka písku, hoď je do hodin a jdi spát. THE END.

ICE

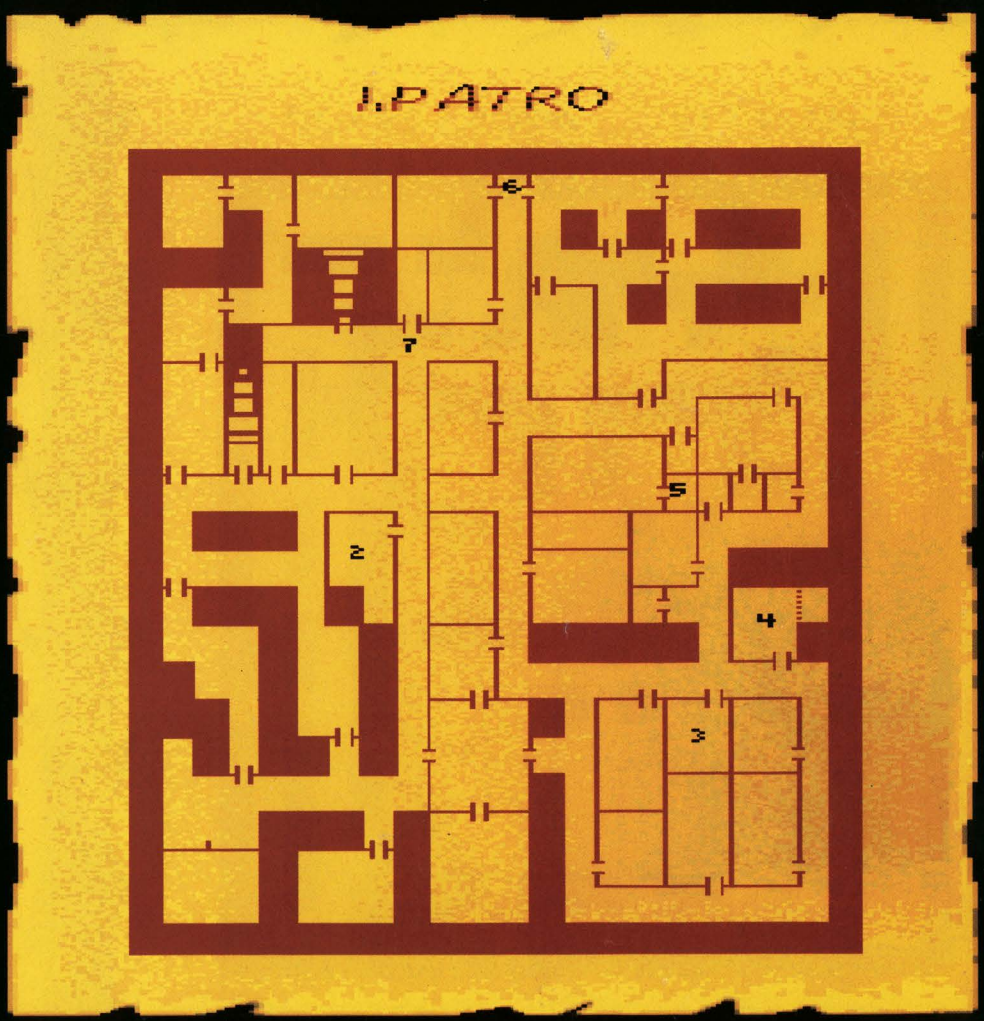
Název hry: Ween
Firma: Coctel Vision
Rok výroby: 1992
Typ hry: adventure
Na počítač: MS-DOS, Amiga, ST

Originalita	80
Zábava	80
Prostředí	70
Grafika	80
Hudba	75
Zfekty	60

EXCALIBUR verdikt: 74%

Poznámka: Konečně to máme za sebou!!!

THE LEGACY



Nejprve je nutné zničit nestvůry, které by vám neustále znepříjemňovaly život. Jsou to Ptharkové, Scarukové a Cartagové. Těch se zbavíte, když naleznete sochy zpodobňující právě tyto démony (jsou to tedy sochy Pthark, Scaruk a Cartag), donesete je do třetího patra (Muzeum), kde je v místnosti „Room of Power" položíte na svá místa a zničíte, ale nepředbíhejme.

Vezměte kufr v místnosti č.1 (do něj ukládejte nalezené věci) a projděte celé přízemí. Najdete množství kouzel, která se ihned naučte. Vraťte se do haly (místnost, ve které hra začíná) a rozbijte nějakým těžkým předmětem (nejlépe pistolí) skleněnou kouli kryjící figurínu Cartaga.

Poté vyjděte po schodech do prvního patra a seberte zápalky. Projděte do místnosti č.2, promluvte si s duchem a oblečte si neprůstřelnou vestu, která leží na podlaze této místnosti. Dále běžte k místu č.5 a spalte zápalkami obraz démona Melchiora (tím osvobodíte duchy) a běžte do místnosti č.3. Vezměte si zelený drahokam. Nyní projděte chodbami až k místu označenému na mapě číslem 6 a vstupte východními dveřmi do bludiště. Vcházejte do dveří v numerickém pořadí (nejdříve dveřmi č.1, pak dveřmi č.2, atd.). V poslední (šesté) místnosti najdete sošku Ptharka. Jestliže jste úspěšně prošli tímto labyrintem, jsou pro vás otevřeny dveře sedmé (na naší mapě je toto místo též označeno číslem 7). Po rozmluvě s tajemnou postavou, kterou jste takto osvobodili, prozkoumejte celé první patro (jsou zde opět knihy s kouzly).

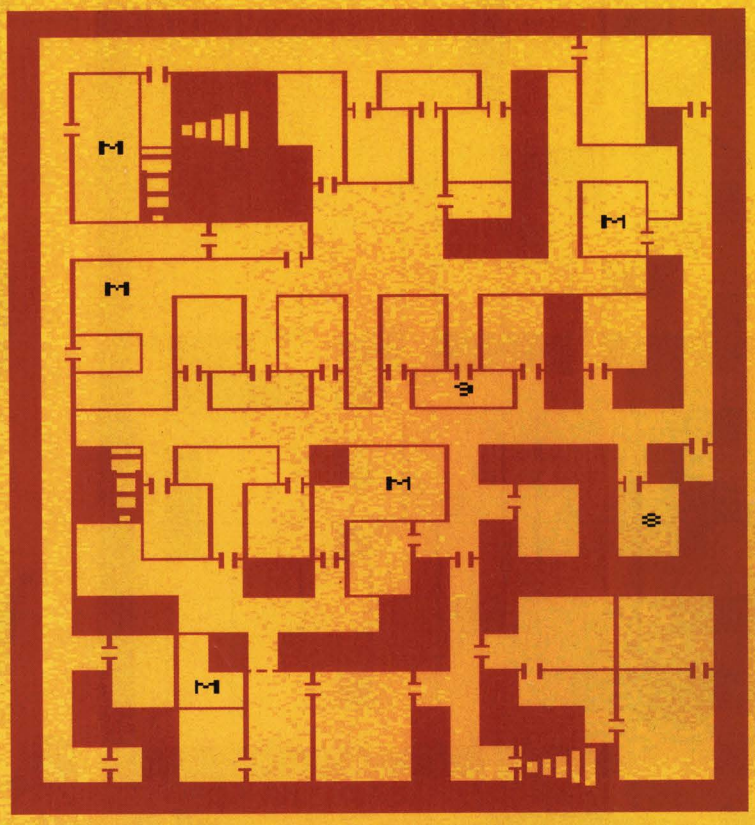
Navštivte druhé podlaží (Asylum) a zneškodněte svoji šílenou příbuznou. Vyměňte neprůstřelnou vestu za její zkrvavenou svěrací kazajku a projděte tento level. Na místech s označením M seberte čínské mince (je jich celkem pět) a pečlivě je uschovejte. V místnosti č.8 je poslední ze tří sošek démonů, socha Scaruka.

Třetí patro, Muzeum, je ve velkém nepořádku. Chybí zde mnoho popisných štítků. Ty musí zpět na svá místa (jsou rozmístěny po celé ploše domu) , jedině tak můžete sebrat z podstavců jednotlivé exponáty (Shuriken, Demonic Mask atd.). V místě č.11 (Room of Power) položte všechny tři sošky na sloupky označené stejnojmennými popiskami. Pak na každou z nich zakouzlete kouzlo „Flames of Desolation." Poté zajděte do místnosti č.10 a seberte srdce (heart).

Vraťte se zpět do přízemí a sejděte schody v pravém horním rohu mapy do rodinné hrobky. Po zlikvidování dotěrné postavy s brokovnicí vstupte dveřmi na konci hlavní chodby do samotné krypty a stiskněte tlačítka po obou stranách. Pokračujte až na místo označené číslem 12. Zde rozbijte okno za oltářem, jež kryje dimenzionální bránu. Prozatím do ní nevstupujte a vraťte se spět do přízemí. Najděte schodiště vedoucí do podzemí (1.podzemní podlaží).

Na lokacích 13 a 14 leží část kovového znaku japonského klanu (Metal Crescent) a urna (Japanese funeral urn)- ty uschovejte. Nyní

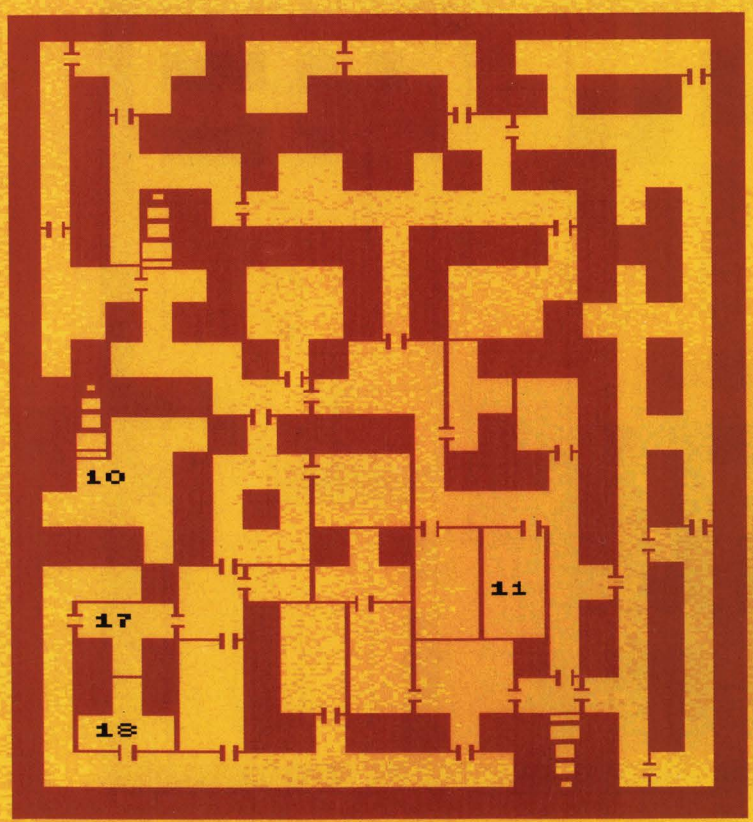
2.PATRO-ASYLUM



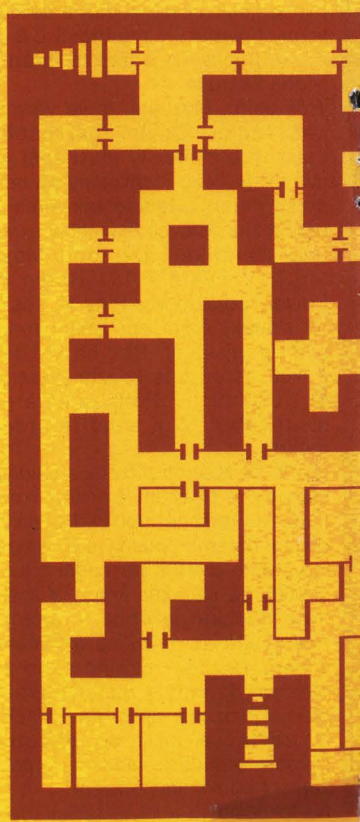
RODIN

THE LI

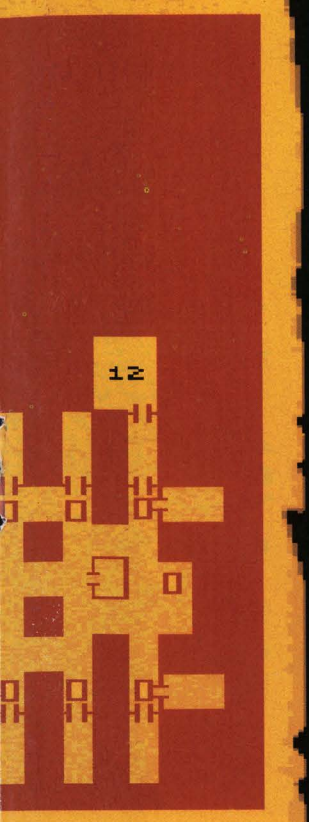
3.PATRO-MUZEUM



1. PODZEMN

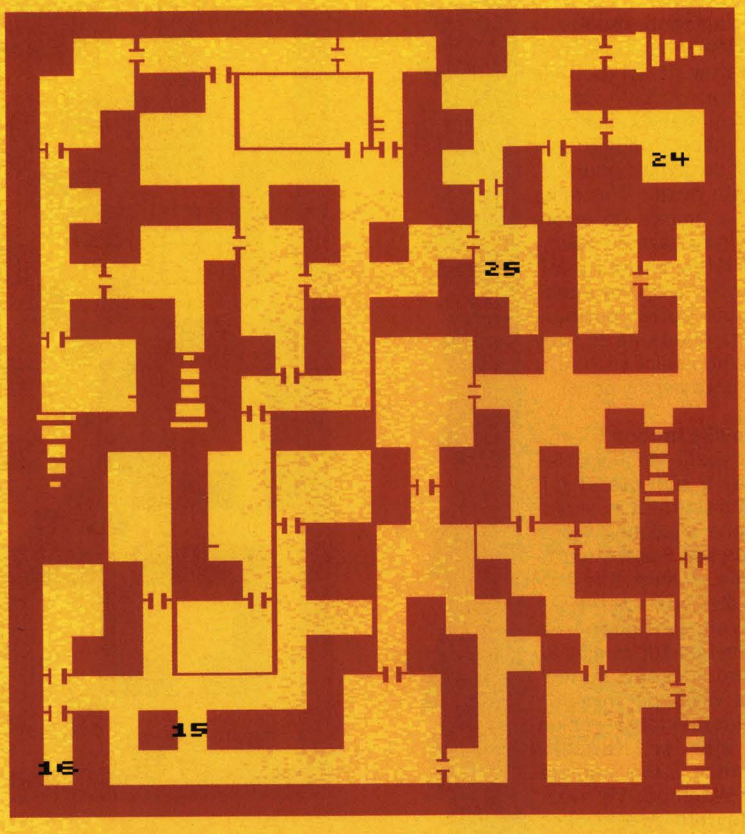


NÁ
HROBKA

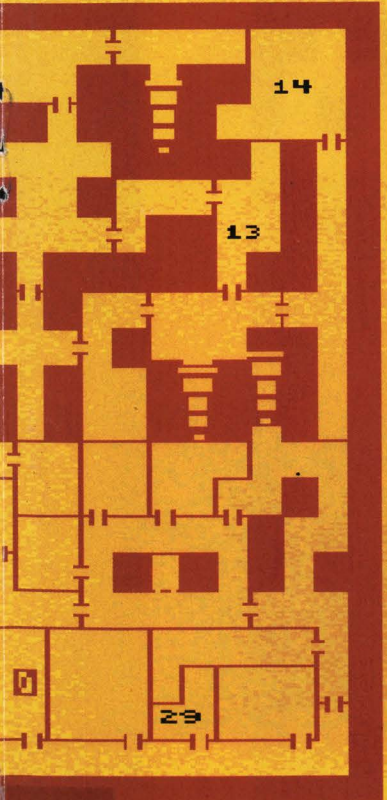


EGACY

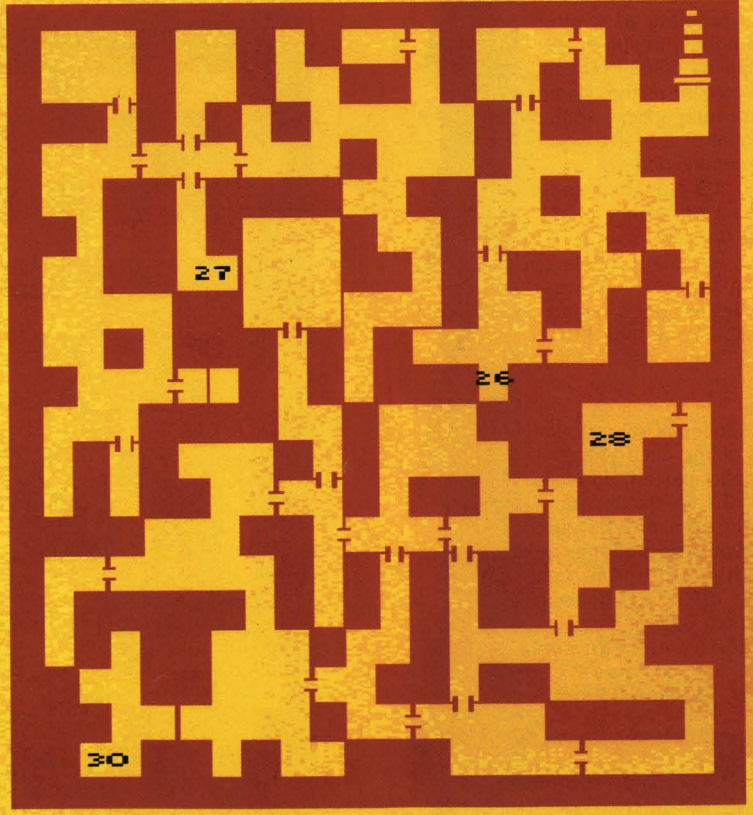
2. PODZEMNÍ PODLAŽÍ



NÍ PODLAŽÍ



3. PODZEMNÍ PODLAŽÍ



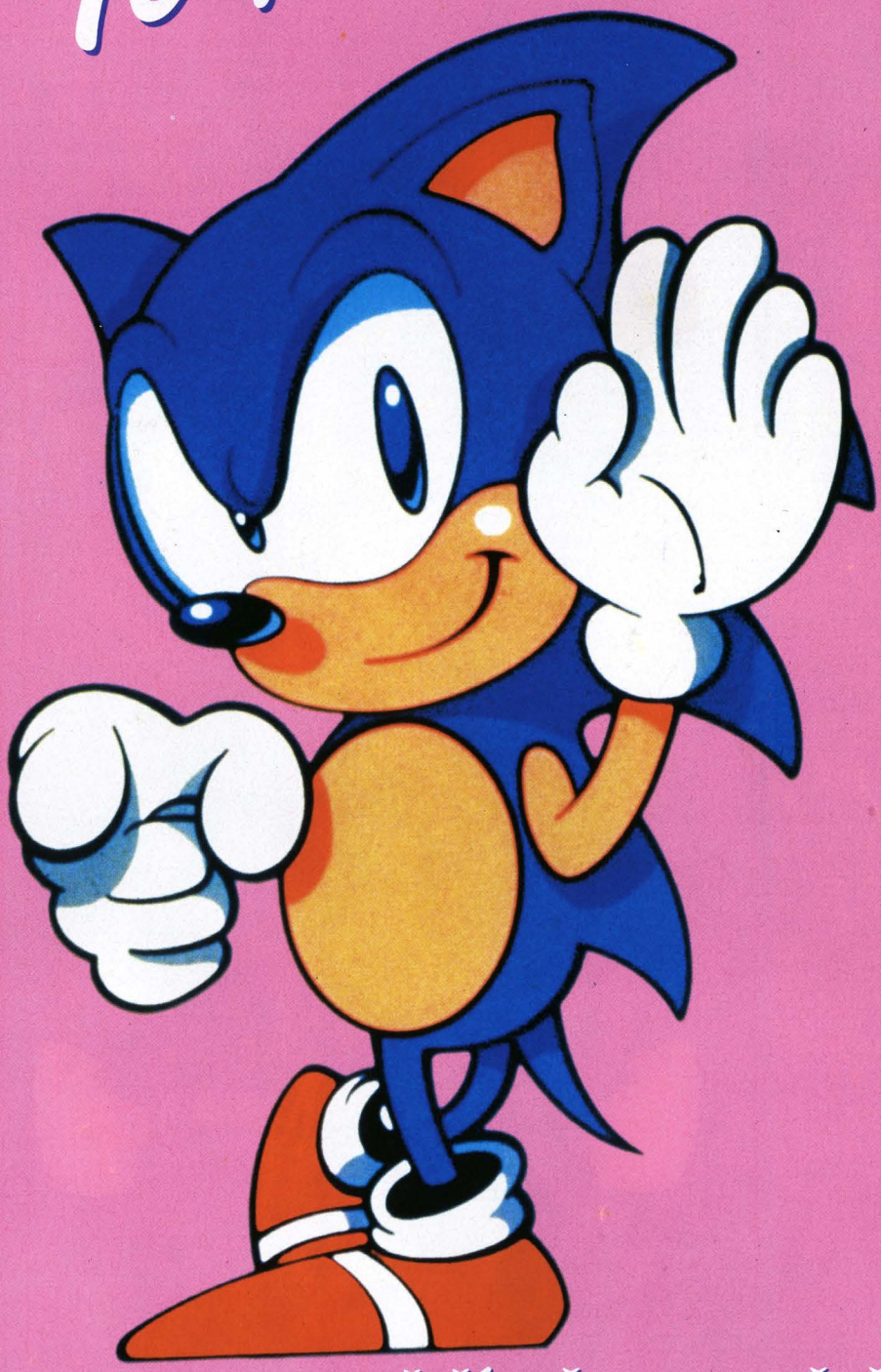
jediným propadlem v tomto levelu skočte do nižší úrovně. Zde seberte Katanu (15) a Astrolabe (16). Dále nasměrujte své kroky opět do přízemí. Navštivte muzeum (třetí patro) a v místě s č. 17 položte Katanu na podstavec (Daisho Stand) a na kamennou podložku před ním umístěte urnu. V místnosti č. 18 opravte znak na zdi (použijte jeho ulomenou část - Metal Crescent). Nyní máte k dispozici samurajské brnění. Projděte zpět všemi patry až do prvního podlaží.
V hale najděte obraz Warlocka upalovaného na hranici. Do otvoru v jeho náhrdelníku zasaďte zelený drahokam. Plátno obrazu shoří a uvolní cestu do mezipatra s teleportem. Vstupte do teleportační brány, přičemž dbejte na to, aby vás nezranily houpající se řetězy s háky, jež chrání samotný portál.

Vítejte v Egyptské hrobce !
Na místě 19 seberte rituální oblek (Ritual Robe) a oblečte si jej. V místnosti s číslem 20 je skryta píšťala vytvořená z jednoho velkého krystalu (Crystal Flute) - uložte si ji do inventáře. Postupně sešlápněte všechny čtyři nášlapné desky ve středu levelu (označené na mapě) a po otevření zdí za nimi již přijdou na řadu čínské mince. Jakmile vložíte všech pět mincí do otvorů na podstavcích v rozích a uprostřed, zjeví se „Karcist“. Zničte jeho srdce a tím sejmete kletbu z rodu Wintropů. Ve hvězdárně (23) otevřete střešní okno a s Astrolabem v jedné ruce pohlédněte dalekohledem na oblohu (netvor Alberoth opustí Zemi a s ním i stvoření bránící schody v druhém podzemním podlaží).
Do tohoto (2.p.p) patra se nyní přemístěte. Vezměte zrcadlo (Vanity Mirror-č.24) a na runu ve zdi (č.25) zakouzlete „Dimensional Rift.“ Sestupte do patra nižšího. Udeřte do gongu a rychle proběhněte nejbližší tajnou zdí. Poté vejděte do dalšího neviditelného průchodu ve stěně (27) a projděte až k oltáři „Vodních démonů“ (místnost 28). Zde zapískejte na píšťalu (Crystal Flute). Poté, co oltář pukne, vyjměte z jeho nitra meteoritický kámen (Meteor Fragment) a vraťte se do prvního podzemního podlaží.
V místnosti č. 29 položte zrcadlo (Vanity Mirror) na zem v místě, kam dopadá paprsek světla. Do otvoru v soše, která se vynořila ze země, vložte meteorit (Meteor Fragment) a získáte tak talisman „ The Eye of Agla“ potřebný k průchodu do Belthegorova dominia. Do něj bude směřovat vaše další cesta.
Máte několik možností, jak vstoupit do astrálního plánu: dimensionálními bránami nebo skokem do moře (na místě č. 30 ve třetím podz. podlaží). Celý plán procházejte opatrně vyhýbajíc se pohyblivým dimenzionálním branám až k Belthegorovi (31). Před finálním soubojem musíte vaší postavu co nejvíce vyléčit a nameditovat manu.
Hodně štěstí přejí **Luke & J.F.(K.).**

THE LEGACY

SEGA

To musím mít!

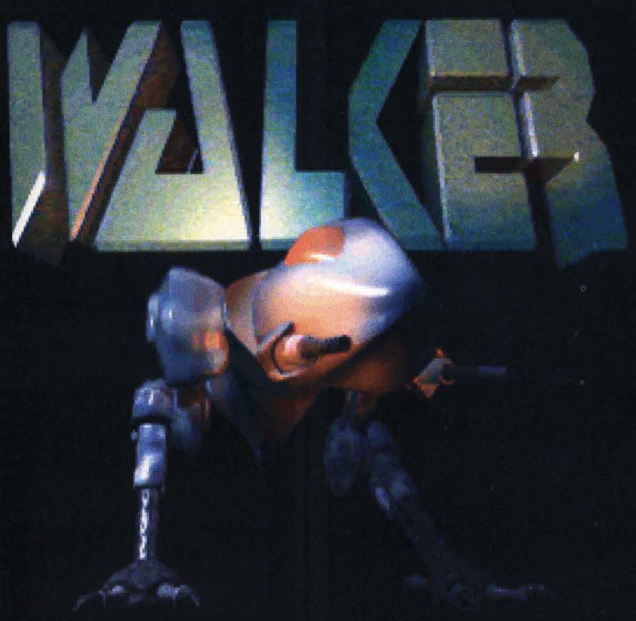


SONIC - NEJSLAVNĚJŠÍ JEŽEK NA SVĚTĚ

BAREVNÝ KATALOG ZDARMA

Pište na adresu: V - DATART International, P.O.Box 41, 120 00 Praha 2

DATART INTERNATIONAL



Asi nebudu daleko od pravdy když řeknu, že většina z nás viděla, či se doslechla o filmu Terminátor s A.Schwarzeneggerem. A většina z těch, kteří film viděli si jistě vzpomene na scény, kdy se zoufalí a stateční lidé prohánějí ve speciálních automobilech i po vlastních nohou po zničené zemi pokryté lebkami a vraky strojů, aby se pokoušeli bojovat s obrovskými válečnými roboty, kteří ničí lidskou civilizaci. Jistě si vzpomenete!

Nevím jak vy, ale já jsem cítil spíše s lidmi, než s odpornými ocelovými příšerami. Asi se ptáte, proč všechny tyhle úvahy a srovnání. Řekněme si tedy něco o dalším výtvoru týmu DMA Design firmy Psygnosis, hře WALKER a v závěru se k těmto úvahám vrátíme.

Idea: Budoucí války dospěly tak daleko, že soupeřící strany si vybudovaly svoje základny v různých časových zónách. Boje tedy probíhají i v těchto zónách.

Náplň Hry: Hráč ovládá joystickem či na klávesnici postavu gigantického ocelového robota, která se pohybuje zleva doprava na obrazovce scrollující zleva doprava. Myší ovládá zaměřovač kterým...kterým...kterým zaměřuje. Tlačítkem myši posílá všechny nepřátele do pekla do doby, než se přehřeje kanón. Potom chvíli čeká až klesne teplota a znovu posílá všechny nepřátele do pekla.

Provedení: Excelentní. Animace robota je naprosto neuvěřitelná, pohyb zcela plynulý a hlavně: „hlava" robota/chodce se otáčí v závislosti na zaměření tak věrohodně, že mám někdy strach, že se Walker usměje, namíří svoje kanóny proti monitoru a vystřelí...

A Na Konec Několik Slov O Tom, Proč Je Walker Tak Skvělá Hra, I Když Je Její Náplň Tak Stereotypní: Tak zaprvé; WALKER není určen pro ty, kterým se při pohledu na krev dělá špatně. Komu připadala hra Dylan Dog či Moonstone příliš krvavá, ať se drží od WALKERA raději dál. Postavičky jsou tady sice mnohem menší než u výše zmíněných her, jsou jen bílé a zabírají několik pixelů (to není pravda - nedávno vyšlo první číslo... pozn.vyd.), ale jejich animace je naprosto dokonalá a velice roztomilá (obzvláště při zasažení Walkerovou střelou...). Ostatně, velikost postaviček, které se ze všech stran na Walkera řítí je vykompenzována jejich množstvím - je jich opravdu hodně! Když se před ústím kanónů robota vysokého jako několikapatrový dům objeví hromada malinkých lidiček, když robot spustí palbu, a když se tito lidičkové začnou kácet na zem v kalužích krve, pookřeje jistě srdce nejednoho mírumilovného hráče. Proti Walkerovi samozřejmě neútoči jen člověkové s granáty, ale i tanky, letadla, děla, vzducholodě, helikoptéry, jiní roboti, automobily, lidičkové na rogalech a další havěť.

V rámci hesla „znič všechno, co se hýbe" se Walker pod vaší kontrolou neštítí střílet ani po parašutistech na bílých padácích, kteří se po dopadu na zem báječně rozplácnou. Koho by snad přestalo bavit střílet, může si pár lidiček rozšlápnou těžkými ocelovými pařáty...

Hra se odehrává ve čtyřech časových zónách; BERLIN 1944, LOS ANGELES 2015, STŘEDNÍ VÝCHOD Současnost a...a...a dál jsem se nedostal. Každá zóna má samozřejmě zcela odlišný ráz, jiné nepřátele a jinou koncovou potvoru; v Berlíně jsou to rakety V2, v LOS ANGELES zase obrovský buldozer ničící vše včetně chudáčka Walkera. Atmosféra všech prostředí je báječně ponurá a temná, a tak krásně vypovídá a charakteru každé války.

Na začátku jsem slíbil vysvětlení svých úvah o filmu Terminátor a bojích lidí s ocelovými monstry. V akčních hrách je sice obvyklé, že hráč ovládá hrdinu, který je lépe vyzbrojen než ostatní postavy a má tak větší šance na přežití. V akčních hrách je obvyklé, že počet mrtvých jde do troj až čtyřciferných hodnot. Obvykle je ale hrdina her alespoň trochu sympatický anebo má k boji proti nepřátelům spravedlivý důvod (TURRICAN 2, FIRE AND ICE, ROBOCOP). WALKER je ale, alespoň pro mne, obrovskou odpornou příšerou, která zběsile vyhlazuje poslední zbytky lidské civilizace. I když je ve většině her hrdina silnější než ostatní postavičky, tady nemají ostatní vůbec žádnou šanci bez nasazení obrovského množství lidských a materiálních prostředků!!!

WALKER nemá žádnou duševní hodnotu. WALKER nemá žádný děj. WALKER nemá žádné speciální zbraně, doplňování energie, nové životy, continue, bonus stages, nic. WALKER není hrou pro mírumilovné hráče. WALKER je morbidní a krvavou podívanou. WALKER je stále opakující se bezhlavou střílečkou. WALKER je ale jednou z nejlepších akčních her, které jsem v poslední době viděl; nečiní si nároky na ideovost námětu, ale svým zpracováním je prostě nepřekonatelný. Ještě nikdy jsem neviděl, aby tak malinké postavičky expolodovaly tak věrohodně... ICE

Název hry:	Walker
Firma:	DMA Design/ Psygnosis
Rok výroby:	1993
Typ hry:	střílečka
Na počítač:	Amiga

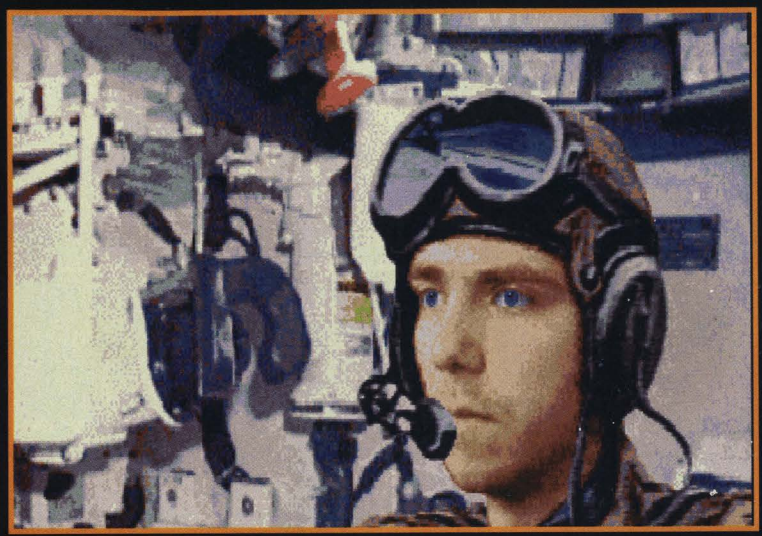
Originalita	95
Zábava	90
Prostředí	80
Grafika	85
Hudba	70
Efekty	80

EXCALIBUR verdikt: 83%

Poznámka: Jen pro otrlé chodce!

WAR IN THE GULF

Kdybych měl hodnotit hru WAR IN THE GULF podle originality nápadu, asi by to příliš dobře nedopadlo. Systém a provedení hry je naprosto shodné s jejími předchůdci - TEAM YANKEE a PACIFIC ISLANDS.
Kdybych měl hodnotit hru podle úvodního dema, musel bych ji na místě zavrhnout - demo je příšerně pomalé na AMIZE i na PC a kromě věty „Let#s go kick some ass“ tady není nic zajímavého.
Kdybych měl hodnotit stupeň reality, tedy to, jak hra odpovídá skutečné válce v zálivu, musel bych se opovržlivě pousmát - osvobozování Kuvajtu neprobíhalo v nijak úporných tankových bitvách - demoralizovaní Iráčtí vojáci se vzdávali téměř bez boje. Větší část operace Desert Storm byla vedena ze vzduchu a tanky a obrněná vozidla prováděla podpůrné operace. Na obhajobu firmy EMPIRE ale uvedu, že hra WAR IN THE GULF je zasazena do roku 1995, tedy do druhé války v zálivu...
Kdybych měl hodnotit prostředí, ve kterém se hra odehrává, asi bych programátory EMPIRE označil za zeměpisné pomatence; geograficky sice prostředí odpovídá skutečnosti, bojuje se na skutečných ostrovech u Kuvajtského pobřeží i v existujících lokacích ve vnitrozemí, ale vzhled krajiny je přinejmenším podivný. Uvážíme-li, že Kuvajt jako pouštní emirát je ve hře téměř z poloviny pokryt neproniknutelnou džunglí, musíme se alespoň pousmát, když už ne znechuceně odvrátit.
Ale kdybyste se mě teď zeptali, co je na hře WAR IN THE GULF vlastně kvalitní, odpověď by vás možná trochu překvapila: „WAR IN THE GULF je excelentní a jednou z nejlepších válečných strategických her všech dob!!!“.
Pro ty z vás, kteří znají hry TEAM YANKEE, PACIFIC ISLANDS či recenzi na PACIFIC ISLANDS z EX13/92, tato recenze zde končí konstatováním, že WAR IN THE GULF je pouze spousta nových misí do PACIFIC ISLANDS s maličkým rozdílem; zelená tráva se změnila ve žlutý písek a zelená barva tanků se změnila v okrově žlutou.
Pro ty ostatní ještě několik slov. WAR IN THE GULF je, stejně jako předešlé díly, strategickým simulátorem čtyř tankových jednotek, každá o síle čtyř bojových vozidel. Na mapě bojiště hráč ovládá každou jednotku odděleně a určuje směr pohybu. Je možné také zvolit reálný pohled každé jednotky a zaměřovačem likvidovat nepřátelské tanky a zařízení. Všechny čtyři týmy lze ovládat individuálně či společně na obrazovce rozdělené do čtyř částí (přičemž počet částí obrazovky odpovídá počtu jednotek, to znamená, že čtyřem jednotkám odpovídají čtyři části; první jednotce první část, druhé druhá, třetí třetí a konečně, překvapivě, čtvrté čtvrtá. Můžeme se jen dohadovat, co by se stalo, kdyby jednotek bylo pět, potom by pravděpodobně první jednotce odpovídala první, druhé druhá, třetí..... GRRRRRRR - moc sluníčka!). K dispozici jsou různá bojová vozidla; silně opancéřované tanky s kratším dostřelem a slaběji opancéřovaná vozidla/nosiče dalekonosných raket.
Ve hře samotné jsou výborně zachyceny všechny faktory tankové války - tanky se prohánějí po silnicích, brodí se přes řeky, prodírají se džunglí, osvobozují a brání města... Rozmanitost terénu dává prostor k obrovskému množství kombinací a strategických postupů. Krása!
Pokud jde o náplň jednotlivých misí, je velice bohatá; hlídání mostů, ochrana měst, obrana spojeneckých konvojů, ničení raketových nosičů, dobývání strategických pozic, hledání ukrytých tanků. Je tady i pár nových nápadů jako třeba osvobození vesnice bez poškození jediné budovy, zpomalit a zastavit postupující kolonu Iráckých tanků o síle zhruba 80 vozidel, zastavit hoření unikajících plynů atd.
Ovládání je velmi snadné a přehledné, a tak se hráč může plně věnovat vymýšlení strategických tahů a fint. Po grafické stránce není WAR IN THE GULF ničím převratným, celkem detailně provedená přibližovací grafika tanků je mírně nedoceněna, protože každý rozumný hráč (třeba já) má externí pohled přepnut na INFRA vidění, protože nepřátelské tanky nejsou za normálního světla na pozadí lesa skoro vidět. Hra má samozřejmě i svoje chyby, ale o těch jsem se zmínil už na začátku a tak raději skončím.
Ano, WAR IN THE GULF je pouze spousta nových misí do PACIFIC ISLANDS, ale to je právě ten důvod, proč je tahle hra tak výborná! **ICE**



Mapa prvního ostrova se třemi bojišti.

Bojová mapa místa prvního konfliktu.

Výchozí pozice Týmu KUWAIT.

INFRA pohled na nepřátelské letiště s radarovým zařízením.

Názorný příklad alkoholu za volantem.

Název hry:	War in the Gulf
Firma:	Empire
Rok výroby:	1993
Typ hry:	strategie
Na počítač:	MS-DOS, Amiga, ST
Originalita	80 xxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	90 xxxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	80 xxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	60 xxxxxxxxxxx
Hudba	-
Efekty	50 xxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 72%

Poznámka: Je to stejné jako PACIFIC ISLAND. No a co?

Helikoptéry jsou po útoku maličko poškozeny.

Zvětšený výřez mapy.

ISHAR II

Vyslete si o tom cokoli, ale hry typu DUNGEON jsou prostě nejlepší (názory uvedené v autorizovaných recenzích nemusí nutně vyjadřovat názory celé redakce - red.) (Tohle je ale MOJE recenze, a tak tady budou MOJE názory! - ICE): Hráč má téměř naprostou svobodu pohybu a jednání. Je tady všechno - spousta předmětů, řešení logických problémů, boje, kouzla, mapování... Prostě DUNGEON je DUNGEON!

Jakmile se objeví nová hra tohoto typu, uchýlí se většina skalních pařanů do svých temných slují (tj. domů k počítači) a prohání svoje počítačové postavy a postavičky dalšími chodbami, jeskyněmi, lesy, městy atd.

Není těžké uhádnout, že ISHAR II je právě takovýmto „dungeonem". Francouzská firma Silmarills nasadila prvním dílem (který se shodou okolností jmenoval ISHAR) laťku opravdu hodně vysoko. ISHAR II tuto laťku nejen s přehledem překonal, ale dokonce posunul standard dungeonů zase o trochu výše.

Nemá asi smysl vysvětlovat podstatu dungeonů. Zajímavější snad bude říci, čím se ISHAR II liší od svého předchůdce a od dungeonů vůbec. Upřímně řečeno, rozdíly jsou skoro všude; ISHAR II je rozsáhlejší, rychlejší, graficky mnohem propracovanější (a to je co říci!), jiný je systém kouzel a je tady spousta nových a originálních nápadů.

Na rozdíl od prvního ISHARu se hra neodehrává na území jedné země, ale je rozdělena na sedm ostrovů - každý zcela jiný. Dnes již nikoho nepřekvapí dungeon, který se odehrává na planině či v lese, nikdo se nepozastaví nad rozsáhlým městem či podzemními kobkami. Jsem si ale zcela jist, že každého zarazí, když bude v dungeonu chodit nahoru a dolů po zasněženém úbočí hory či po můstcích ve vesnici ve větvích stromů!!! To tady opravdu ještě nebylo.

Na nové nápady narazíme skoro na každém kroku; ve vesnici na prvním ostrově se ozývají podivné zvuky ze studny - stačí zatočit rumpálem a na vědru se krčí jakýsi nešťastník. Na tomtéž ostrově žije kouzelník, který za mírný obnos poradí, jak se dostat na další ostrov; stačí vypustit orla, který je na prodej v sousedním ostrovním městě a jeho oči objeví další zemi. Nakupování a používání rozličných zvířat se v dungeonech objevuje také poprvé; ve městě se jistě nevyhnete uvrhnutí do žaláře. Vězení je jeden jediný čtvereček - tři stěny a zamčené dveře. Cesta z vězení je ale úplně jednoduchá - stačí ve městě koupit straku a ve vězení ji potom pustit skrz dveře na svobodu. Samou radostí vám přinese vytoužený klíč. Snadné, že? Pokud budete mít pocit nedostatku peněz, není nic snazšího než vyloupit městskou banku, i když je její ochrana velmi silná.

Nový je i systém kouzel; už není potřeba se kouzla za těžké peníze učit ve školách, kouzla přibývají automaticky se zvyšující se zkušeností a jsou aktivovány přímo z hlavního herního pohledu. Stejně jako v prvním díle je tady i kouzlení „do magického hrnce" mixováním rozličných přísad - od nejrůznějších lektvarů až po houby a horské květiny. Nutno poznamenat, že bez manuálu je zhola NEMOŽNÉ namixovat jediné důležité kouzlo.

V obchodech ve městě je k dispozici hromada nejrůznějších mečů, palic, luků, kuší, štítů, brnění, kouzelných lektvarů, potravin, speciálních oděvů, zvířat a dalšího užitečného, i když obvykle velmi drahého harampádí, které jistě potěší oko každého dobrodruha. K dispozici jsou samozřejmě i zájezdní hostince s jídlem, odpočinkem a zajímavými informacemi.

ISHAR II má samozřejmě i svoje chybičky; automapování, které u prvního dílu tolik chybělo, chybí bohužel i tady. Jakési mapy tady sice jsou, ale přesněji se podle nich orientovat téměř nelze. Jediný užitek z mapy je ve městě, ale pouze v případě, že si ji překreslíte na papír a budete vpisovat jednotlivá místa. Potvory, které zabijete jednou, se na stejném místě objevují znovu, pokud na toto místo znovu vstoupíte. Mimo hospody není možné spát, a tak je uzdravování omezeno pouze na kouzla, což je obvykle dosti namáhavé a vyčerpávající. Hra je poměrně složitá a rozsáhlá, a proto ji doporučuji jen otrlým pařanům. Ale doporučuji ji opravdu vřele!!! **ICE**

Ishar II

Firma: Silmarills
Rok výroby: 1993
Typ hry: dungeon
Na počítač: Amiga, MS-DOS, ST

Originalita	80	xxxxxxxxxxxxxx
Zábava	90	xxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	85	xxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	85	xxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	80	xxxxxxxxxxxxxx
Efekty	60	xxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 80%

Poznámka: Bez manuálu nelze, s manuálem fantastické!!!

SVĚTY LEGENDY (LEGEND 1, LEGEND 2)

V dávných dobách, kdy magie byla nová a divoká, nastal čas velké legendy...
Zlo staré jako sám svět se neklidně převalovalo v divokém spánku, sníc své sny o násilí a temnotách... Tyto sny byly tak silné, že rozvlnily hladinu rovnováhy na březích naší reality. Někteří zasaženi myšlenkami temna, stali se jedním a povstali v království chaosu. A oni to byli, kteří rozpoutali válku v zemi Trazere, vraždíce a pleníce vše ve své cestě...
Je to čas hrůzy, čas bolesti...
Proč král svůj lid opustil a proč svá vojska bránit zemi od útlaku a ničení neposlal? Strach zachvátil všechny, zuřivé hordy táhnou krajinou, zanechávajíce za sebou jen trosky a smrt...
Již nebylo v co doufat, avšak Bohové se slitovali a seslali čtyři dobrodruhy...
Ze severních svahů sestoupil mocný Berserker, strašný zabiják, mistr v řemesle válečnickém. Z pouští na jihu připutoval moudrý Runemaster ozbrojený tajemnou magií. Troubadour si čarovné písně a rychlý meč ze západních lesů přinesl a z východních dálav, Assassin, mistr hbitosti a neviditelnosti přišel.
Mohli by tito hrdinové spasit království? Nebo, stejně jako mnozí před nimi, také zklamou?
V dávných dobách, kdy magie byla nová a divoká, nastal čas velké legendy...
Odvážní bojovníci, moudří mágové, fantazie, dobrodružství. MINDSCAPE, softwarová firma, která nám již nejednou popletla hlavy hrami v hlavní roli (např. KNIGHTMARE nebo MOONSTONE). Tentokrát vás seznámím s LEGEND, u nás sice méně známou, ale přesto celkem zajímavou hrou. Jde o nové zpracování dnes již klasického tématu o boji dobra se zlem, o válce hrdinů proti hordám zuřivých orků, koboldů a vlkodlaků.
Na počátku si v menu navolíte jména a pohlaví všech hrdinů. Můžete také upravovat jejich vlastnosti s pomocí čtyř základních živlů. Země je silná a houževnatá, oheň rychlý a bystrý, vítr je rychlý a obratný a ve vodě se skrývá vitalita a pohyblivost. Když se vám bude zdát vše v pořádku a není již co upravovat, klikněte na OK a legenda začíná...
Dobrodruzi se ocitají v divočině a jediné co znají jsou jména měst a datum. Mají u sebe nějaké základní vybavení, nekvalitní zbraně a zbroje, magické svitky se slabými účinky atd.
Každého legendárního hrdinu napadne zamířit k blízkému městu či vesnici. Jakmile družina projde branou, objeví se na obrazovce vcelku pěkný obrázek prostředí, ve kterém se nacházíte a seznam institucí a obchodníků, které můžete navštívit, případně i jiné možnosti. U kováře můžete koupit nebo prodat zbraně či zbroje, u alchymisty zas různé více či méně magické předměty. V lékárně si Runecaster může doplnit zásoby svých magických ingrediencí. V chrámu můžete oživit své padlé, koupit léčivé lektvary nebo si vymodlit trochu štěstí.
Pověsti vypráví o tajemstvím zahalené Hildě z města Treihadwyl a o vstupu do podzemních katakomb v jejím sídle. Gilda je také místem, kde mohou dobrodruzi postupovat na úrovních zkušenosti. V podzemních chodbách se nachází mnoho kouzelných i nekouzelných pokladů, klíčů a dveří, ale také nemálo příšer a bestií, které je stráží. Pokud se spolu se svojí družinou do podzemí vypravíte, změní se obrazovka potřetí. Uprostřed je znázorněna a vše v ní je zobrazeno v rohové 3D? grafice. V levé části obrazovky jsou postavičky dobrodruhů na kamenných dlaždicích, u nich jsou sloupce lebek značících hodnoty životů a štěstí. Vpravo jsou jiné bloky, které znázorňují ruce a magické vybavení členů družiny. V jeskyních je automaticky zapnuto mapování, které je úkolem dráčka Elliota. Dobrodruzi pobíhají kam jim ukážete, z místnosti do místnosti, a zanechávají za sebou vylomené truhly a krvavé stopy na podlaze.
Jestli chcete, zůstaňte v podzemí, já mám rád volné nebe nad hlavou a vítr ve vlasech. I na mapě chodí družina tam, kam kliknete. Kromě obyčejných měst a vesnic je zde také bájné město Fagranc, ležící daleko na severu, klíč od jeho bran musíte nalézt někde na svých cestách. Vysoko v horách se nachází kamenný Moonhenge, v němž mohou hrdinové invokovat magické síly. Na západě se tyčí Dark tower, jejíž pán, mocný to černokněžník, vás nevpustí, dokud mu neřeknete jeho jméno. V horách ve středu kontinentu se skrývá Ancient, Starobylý, poslední z mistrů staré magie. Od něho si může Runemaster kupovat nové runy na silnější kouzla.
Při putování krajinou se střezte setkání s nepřítelem, vždyť co zmohou čtyři, byť ke všemu odhodlaní dobrodruzi, proti rozvztekleným hordám. Když už se vám poštěstí setkat se s nepřátelskou armádou, máte možnost se skrýt nebo útočit. V případě, že jste zeširoka nebo selhal úkryt, obrazovka se změní do Dungeonové podoby a divoké bestie vás většinou roztrhají na kusy a roznesou na čepelích mečů.
Na konec jsem si nechal systém magie, kterým se Legend zcela liší od naprosté většiny her. Jde sice o runovou magii, stejně jako v Ultimě Underworld, avšak v Legend nejsou stanovena hotová kouzla, ale pouze runy, které se dělí na skupinu základních, které udávají tvar a směr a na zbytek, který udává efekt a sílu. Jakou kombinaci zvolíte, záleží jen na vás. Můžete tvořit kouzla, která nikdo před vámi nepoužil, avšak magie je krásná i nebezpečná, jednou poskládáte runy špatně a váš čaroděj zahyne v plamenech.

Druhé pokračování, **Worlds of Legend - Son of the Empire**, se od první části liší pouze novou zápletkou, která je na daleko horší úrovni. Grafika a zvuky jsou takřka stejné. Herní systém i ovládání zůstaly nezměněny.
V zahraničí je Legend (a její pokračování) velice populární, a přesto, že námět zdaleka není originální a ovládání bude působit začátečníkům problémy, jde o celkem dobrou a zajímavou hru. **Yan**

Název hry:	Legend
Firma:	Mindscape
Rok výroby:	1991
Typ hry:	dungeon
Na počítač:	Amiga, MS-DOS, ST
Originalita	79
Zábava	70
Prostředí	75
Grafika	65
Hudba	62
Efekty	65
EXCALIBUR verdikt:	70%

Název hry:	Worlds of Legend: Son of the Legend
Firma:	Mindscape
Rok výroby:	1993
Typ hry:	dungeon
Na počítač:	Amiga, MS-DOS, ST
Originalita	50
Zábava	50
Prostředí	60
Grafika	65
Hudba	62
Efekty	65
EXCALIBUR verdikt:	59%

MANIAC MANSION II

ŠÍLENCŮV DŮM II

A opět jsme si museli počkat na další projekt od Lucasfilmu. Poslední dvě hry: Indy IV a Monkey Island II byly velkými hity minulého roku, takže další případné veledílo bylo s napětím očekáváno. V červnu 93 jsme se ho konečně dočkali a zjistili jsme, že bylo opravdu na co čekat. Maniac Mansion II byla poslední kapka do džbánu. Na vědomost všem se dává, že Lucasfilm dohnal Sierru a stává se jejím společníkem na nejvyšší příčce výrobců adventur. Po počáteční nejistotě se z pařby Maniaka II stala totální euforie, která od dob Hero's Questu III a Indyho IV zatím u adventur neměla obdoby. Maniaka II jsem samozřejmě okamžitě dohrál a řešení jsem pro vás sepsal. S návodem to sice není taková švanda, ale Mansion II je hra poměrně složitá, na které by si i skalní pařani mohli vylámat zuby. Nejdříve si však povíme, o čem vlastně pojednává. Na konci recenze vám slovem STOP oznámím, kde začíná návod, aby ti, co o něj nemají zájem, mohli rychle přestat číst.

Komu paměť sahá až do temných počátků pařanského úsvitu, jistě si vzpomene na Maniac Mansion I. Důvtipný příběh třech hrdinů v domě šíleného profesora Freda a jeho ďábelské manželky Edny byl tak zamotaný, že si z něj pamatuji jen velmi málo. Kdybych Mansion I měl dohrát podruhé, musel bych na všechno přijít asi znova. Mansion II je obdobný případ. Vaši tři hrdinové mají za úkol zastavit fialové chapadlo před napitím z otrávené řeky. K tomuto fatálnímu činu (chapadlo totiž zmutuje a ovládne svět) došlo ale již včera, takže vás profesor Fred nacpe do přístrojů času a pošle do včerejška kalamitu zastavit. Cestování časem je však nejistá záležitost a občas dojde k záhadnému zmizení. Laverne se po velkém putování probere v daleké budoucnosti, Hoagie se probere v daleké minulosti a Bernard zůstane v současnosti. Jedinou záchranou ztracených druhů je možnost posílat si věci stroji času. Takový stroj času v této hře vypadá jako normální kadibudka se sedátkem a splachovadlem zvaná Chron-O-John. Spláchne-li Hoagie něco v minulosti, objeví se předmět v budoucnosti, kde ho Laverne na něco použije, apod. V každé ze třech časových rovin musí váš hrdina vykonat spoustu práce, aby získal přívod energie ke svému stroji a tím ho učinil provozuschopným. Až budou všechny tři stroje v pořádku, vrátí se Laverne s Hoagiem do současnosti, aby konečně mohli být vysláni do včerejška, kde dojde k utkání s chapadlem. No vidíte, snažil jsem se vám příběh naznačit co nejjednodušším způsobem a vyšel z toho docela zmatek.

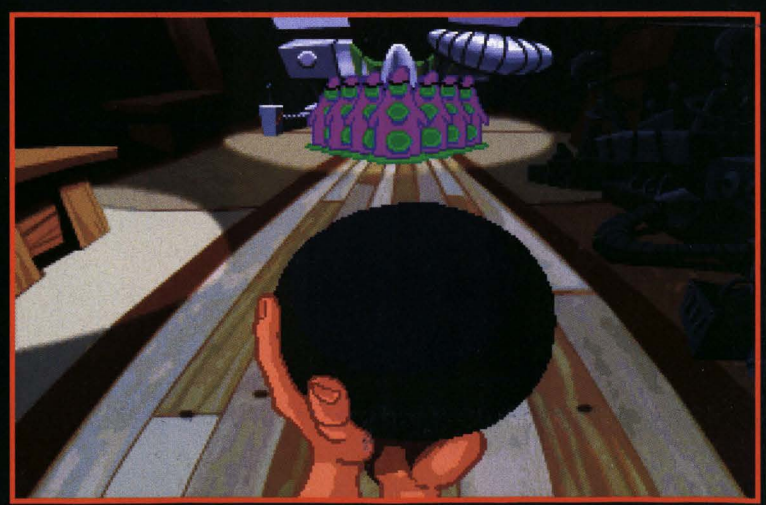
Celá hra je v podstatě zmatenou komedií, u které se sem tam srdečně zasmějete, avšak většinou s hlavou v dlaních dumáte nad zápletkou. Pokoušíte se zařadit si nalezené předměty a informace do škatulek tří časových rovin. Aby víno nalezené v minulosti zkyslo na ocet, který potřebujete, musíte jej zakopat a vykopat v budoucnosti. Aby jste v čase budoucím mohli použít vysavač, musíte ze současnosti poslat plány na jeho výrobu do minulosti. Tam tyto plány dáte patentovat, vysavač bude vynalezen dříve a dostane se do všech amerických domácností, mimo jiné se objeví také v budoucnosti, kde ho použijete, atd., atd. Takovýchto skopičin na vás Lucasfilm přichystal hromadu, ve které se budete přebírat tak dlouho, až zakysnete a přečtete si návod.

S politováním musím konstatovat, že tolik oplakávané nelogické problémy zavedené do adventur firmou Sierra se bohužel objevily i v tomto produktu Lucasfilmu. Kromě nich se setkáte i s několika ubohostmi jako je tato: nemáte klíčky od auta. Kde je hledat? Řešení je ostudou celé hry - musíte chodit po místnostech šílencova domu a zavírat dveře! Klíčky budou vloženy v zadní části jedněch z patnácti dveří. Tomu říkám slovem, které bohužel nemohu publikovat. Jinak je Maniac Mansion II super adventura, mimo jiné také výborně naprogramovaná. Něco takového, jako čekání, až se určitá partie hry nahraje do paměti, je minulostí. A teď přichází místo, na které někteří čekali, ba jej i hledali a jiní radši odvrátí zrak. STOP.

Jelikož se jedná o návod složitý a rozsáhlý, budu používat některé zkratky. Namísto Hoagie budu používat Tlustý, namísto Laverne Holka, mumie bude strýček a z Bernarda udělám Bertu. Splachování věcí do Chron-o-Johnu budu zkracovat na: „pošli kladku tlustému“, atd. A budu vám raději tykat, abych ušetřil místo.

Tvým úkolem bude uvést do provozu všechny tři Chron-O-Johny v časových rovinách tím, že jim zajistíš přívod elektrického proudu. Nejdříve s Bertou otevři hodiny a podívej se na druhou část úvodního dema. Až se stane časové neštěstí, seber plány zpod nástěnky a pošli je tlustému (použij manuál). S tlustým jdi do domu, vlez do hodin, promluv si s Red Edisonem a plány mu dej. Edison ti vyrobí baterii, přineseš-li mu olej, ocet a zlato. Pero bude zvláště složitým problémem, takže nejdříve o něm: jdi před dům ke schránce, vezmi dopis a pošli ho Bertovi. S Bertou odnes dopis Dwaynovi do prostředních dveří v prvním patře. Seber startovací pušku Flag gun a jdi do haly v přízemí k obchodníkovi (Cigar salesman). Použij praporkovou pušku na pravou pušku na stole a požádej obchodníka o cigaretu. Otevři mřížku v zemi před krbem, zažeň do ní cvakavé zuby a seber je. Zuby, cigaretu a pravou pistoli pošli tlustému. S tlustým jdi do haly, dej Washingtonovi zuby a cigaretu a připal mu pistolí. Seber přikrývku (Blanket) a půdou vylez na střechu. Zacpi komín přikrývkou. Vrať se do haly a vezmi zlaté pero, v kuchyni seber olej a v pokoji Franklina seber láhev vína. Víno dej Jeffersonovi na zakopání do časové kapsule, v budoucnosti z něj bude již ocet - poslední komponent do baterie, ale o tom později.

Nyní musíš získat diamant do poškozeného stroje času v současnosti. Přepni tedy na Bertu, jdi do kuchyně a vezmi odkafovač (Decaf cofee). Tento prášek nasyp Dr. Fredovi do kafe, až si ho položí



Název hry:	Maniac Mansion II
Firma:	Lucasfilm
Rok výroby:	1993
Typ hry:	adventure
Na počítač:	MS-DOS
Obtížnost:	střední

Originalita	83	xxxxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	85	xxxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	79	xxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	78	xxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	86	xxxxxxxxxxxxxxxxx
Efekty	85	xxxxxxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 83%

Poznámka: Po delší době konečně docela vtipná hra.

na stůl. Jen co se napije, dokonale usne. Vezmi si videokazetu z pokoje zeleného chapadla a jdi si promluvit s Ednou do patra druhého. Zkus do ní strčit a uvidíš, že se jí jen tak nezbaviš. Nyní jdi s tlustočhem k Red Edisonovi, dej mu zlaté pero a olej a vezmi si jeho nový vynález Levoruké kladivo. Jdi nahoru do ateliéru Jeda a Neda. V nepozorované chvíli jim vyměň kladivo za Levoruké. Přepni na Bertu a strč do Edny, která se teď již nemůže chytit sochy. Vlož kazetu do videa. Podívej se zblízka na monitor a stiskni nahrávání (Record). Až doktora odvedou, přetoč kazetu na začátek, přepni spínač vpravo na EP a záznam si přehraj. Měl bys' zahlédnout číselnou kombinaci otvírání sejfu. Jdi do přízemí do Fredovy kanceláře, otevři sejf a vezmi smlouvu.

Prolez krbem v hale na střechu a vlez do okna. Uvnitř rozvaž doktora a lano rovnou použij na kladku venku na střeše. Jdi před dům, kde přivaž lano na strýčka. Vrať se na střechu a za lano zatáhni. S tlustým vezmi červenou barvu z půdy a pošli ji Bertovi. S ním jdi zpět ke svázanému Doktorovi, nabarvi strýčka na červeno a prohoď ho s doktorem. Přivaž lano k doktorovi a zatáhni za něj. Jdi do kuchyně a seber pravé kafe, stav se také v prádelně a z růžové skříňky vyndej trychtýř. Prolez do sklepa a spícímu Fredovi nalij kafe do pusy trychtýřem. Dej mu smlouvu z trezoru a odpověz větou „Oh, forget it...". V Dwaynově pokoji vezmi mizící inkoust a vylij ho Zuřivému Edovi ve druhém patře na album známek. Vezmi známku, použij ji na smlouvu a pošli dokument tlustému. S tlustým vlož dokument do poštovní schránky. Nyní s Bertou vezmi bankovní knížku ze stolu ve Fredově kanceláři, jdi do pokoje se spícím mužem a podívej se na televizi. Ihned použij telefon - dovezou ti diamant! A je to.

Teď osvobodíme holku visící na stromě: vrať tlustému červenou barvu a nabarvi s ním (v minulosti) načerveno strom vpravo od domu. Jdi za Washingtonem a promluv si s ním o třešních. Washington strom porazí a holčička nebude mít na čem viset. Jako Berta seber kliku ze střechy a pošli jí holce. Přepni na holku, řekni stráži, že chceš do koupelny a vpravo si z Chronu vezmi kliku od Berty. Vrať se do vězení a řekni, že je ti špatně. Ze stěny sundej nákres chapadla a komínem prolez na střechu. Připevni páku na kladku a zatáhni za ní. Vezmi prapor, vrať se do vězení a řekni, že chceš znovu do koupelny. Nákres chapadla pošli tlustému a přepni si na něj. Nákres polož švadleně Betsy Ross v prvním patře na stolek s předlohami. Holce pošli otvírák na konzervy. Přepni na holku, použij zmutovaný americký prapor coby převlek, jdi do

historického pokoje v prvním patře a otevři časovou kapsuli otvírákem. Ocet z kapsule pošli tlustému. S ním dej ocet Red Edisonovi a konečně dostaneš baterii. Vezmi si ji a dojdi ještě pro kartáč a pro kýbl do prádelny. V kuchyni napumpuj do kýble vodu a jdi do pokoje Washingtona. Použij postel a zatáhni za šňůru - přiběhne služka. Rychle vyběhni z pokoje a seber jí mýdlo z vozíčku. Jdi před dům ke kočáru, vhoď mýdlo do kýble s vodou a použij kartáč na kýbl. Umyješ tak kočár, čímž podle anglického přísloví přivoláš bouřku. S Bertou jdi do předsíně, vezmi z okna vývěsku „Help Wanted" a pošli ji tlustému. Přepni na tlustého a dej vývěsku Red Edisonovi. Vezmi si jeho nepromokavý plášť. Jdi do pravých dveří v prvním patře a dej kabát Franklinovi. Před vypuštěním draka rychle na draka použij baterii. Jakmile Ben vykřikne NOW, strč do draka, aby vyletěl k obloze. Uhodí do něj blesk a baterii nabije. Nabitou baterku připoj ke šňůře

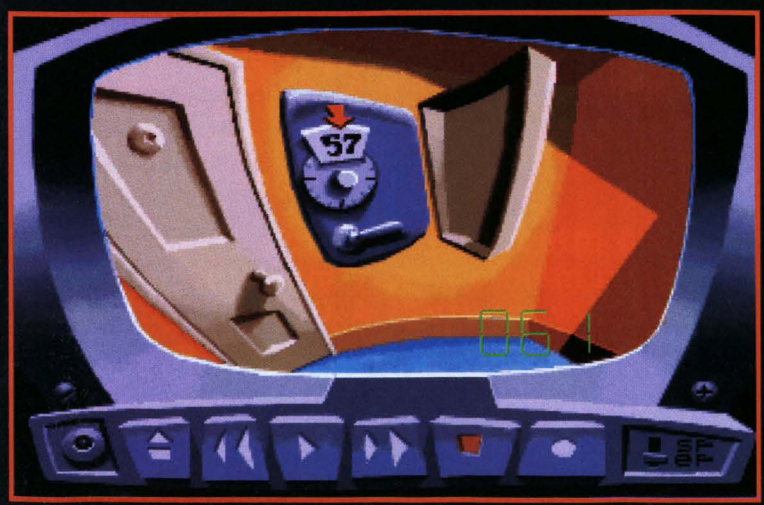
Blitek pošli holce a přepni se na ní. Jdi do prvního patra do prostředních dveří, vezmi brusle a použij je na strýčka. Strč do něj a jdi si promluvit s chapadlem do haly. Registraci, kterou dostaneš, použij na strýčka. Vyběhni do druhého patra a použij blitek na soutěžícího jménem Harold. Tímto byla vyřazena konkurence. Nyní musíš strýčka namaskovat tak, aby vyhrál soutěž o nejlepší smích, zuby a vlasy. Pošli skalpel Bertovi a přepni si na něj. Použij skalpel na nafukovacího klauna v hale a vezmi chechtavou krabičku. Pošli ji holce a s ní dej krabičku strýčkovi. Smích je tímto vyřešen. Přepni na Bertu a pošli sešit (textbook) tlustému. S tlustým jdi do kuchyně pro špagety a potom do druhého patra ke kobyle. Použij na koně sešit a až usne, vezmi si jeho zuby. Vyběhni na půdu. Použij přední postel, vyměň matrace a použij zadní postel. Jakmile se kočka vydá k zadní posteli, vyběhni a seber jí myš. Myš, špagety a zuby pošli holce a přepni na vedoucí z Chron-O-Johnu. Druhý stroj je tímto opraven a zbývá pouze budoucnost.

Jako Berta jdi do pokoje zeleného chapadla, zapni kazeťák a strč do reprobedny. Sejdi do předsíně a seber kus blitku (barf), který hlomoz odloupl ze stropu. Bertu. Vezmi vidličku z kuchyně a Booboo ze šuplete stolku v doktorově kanceláři. Obě tyto věci pošli holce a přepni na ní. Booboo použij na plot před domem. Až si kočka bude lízat barvu, dej jí myš a seber ji (kočku). Jdi za strýčkem a použij na něj zuby, špagety a vidličku. Tímto vyřešíš i nejlepší zuby a účes. Postupně řekni porotě, ať ohodnotí tři strýčkovy kvality a strýček vyhraje!

Pozvánku na večeři dej hlídači ve vězení, přepni vypínač na zdi a pusť kočku na věžně. Přepni na Bertu a jdi do druhého patra. Vezmi album známek a vrať ho Edovi. Vezmi si jeho křečka a nacpi ho do mrazicího boxu na chodbě v prvním patře. Jdi do pokoje se spícím mužem, zavři dveře, vezmi klíčky ze zámku a dej je muži, který před domem (vpravo) páčí auto. Jeho páčidlo použij na žvýkačku v předsíni. Žvýkačku rozžvýkej (Use), získáš penízek. Další penízek nalezneš v telefonu taktéž v předsíni. Automat na chodbě v prvním patře vylom páčidlem a získáš penízků celou hromadu. Oba penízky vhoď do přístroje Fickle Finger, který se nachází nad hlavou spáče v prvním patře. Vezmi si jeho svetr, strč ho do sušičky v prádelně a naházej do přístroje hromadu mincí. Přepni na holku a svetr ze sušičky vyndej. Jdi k mrazicímu boxu v prvním patře, vyndej křečka a sejdi do kuchyně. Posaď křečka do mikrovlné trouby a trochu ho zahřej, až bude OK, zabal ho do svetru. Hodinami v předsíni prolez do sklepa a použij křečka na generátor. Stane se menší potíž, kterou vyřešíš pouze vysavačem. Přepni proto na Bertu, v předsíni vezmi leták (Flier) a pošli ho tlustému. S tlustým vhoď leták v hale do krabičky návrhů (Suggestion box). Přepni na holku a vysavačem vytáhni křečka z díry. Otevři vysavač, křečka seber a znovu ho strč do generátoru. Jdi do prvního patra ke strýčkovi. Vezmi prodlužovák (špatně se hledá) a ve sklepě ho použij na generátor a na okno. Jdi k Chron-O-Johnu a zapoj prodlužovák do zásuvky. Všechny stroje jsou nyní v provozu, takže zpět do současnosti.

Jako mutant otevři prostřední dveře v prvním patře, nech se zmenšit a vběhni do nich. Proběhni myší dírou ve zdi a až se zvětšíš, vezmi bowlingový míč. Jdi do sklepa a použij míč na chapadla. Promluv si s fialovým chapadlem a odpovídej 1,4,1,3. Fuška, co?

ANDREW + IRENA



ŠACHOVÉ POČÍTAČE III

V minulých pojednáních o šachových počítačích jsme se zabývali jejich obecnou charakteristikou, podrobným popisem funkcí vytipovaných počítačů Mephisto Milano a Mephisto Berlin a jejich analytickou schopností, bohatě využívanou zejména profesionálními šachisty. Zbývá nám tedy rozebrat vlastní hru počítače při partii.

Jak je známo, šachová hra má tři fáze - zahájení, střední hru a koncovku. Úroveň hry počítače je v těchto stádiích různá, což je dáno schopností programátorů vystihnout specifické požadavky příslušné fáze hry.

V zahájení šachové partie počítač těží z vynikající znalosti teorie, která je předem vložena do paměti. Počáteční tahy hraje počítač automaticky, v pokročilém zahájení začne tvořit již samostatně a opírá se v tom o skvělé kombinační schopnosti. Při zapojení funkce „Book" počítač odpovídá užším výběrem zahájení, které jsou bližší jeho hráčskému naturelu, v nichž výkon počítače stoupá. Silnější a dražší počítač Mephisto Berlin lze navíc např. úkolovat výběrem riskantních či na druhé straně klasicky uměřených variant. Celkově můžeme hodnotit zahajovací fázi jako vynikající. Používá velmi aktivních tahů s cílem vytvoření útočného postavení a rozhodující výhody. Sebemenší chyba protivníka, nedůsledné či pasivní tahy jsou razantně potrestány. Ačkoliv nemá počítač vloženy do paměti netradiční zahájení v tak rozpracované podobě, znamenitě se v nich orientuje a využívá každé nepřesnosti. Nelze tedy v žádném případě hledat klíč k úspěchu v použití nehraných variant, přesto se asi zvláště šachisté nižší výkonnosti budou snažit vyhnout se tímto způsobem nerovnému boji s encyklopedickou pamětí počítače v teoretických variantách. Ve fázi rozvinutého zahájení, kdy již počítač vyčerpal teoretické znalosti, je první možnost získat nad počítačem výhodu. V některých variantách se oba počítače dopouštěly při vlastním přemýšlení slabších tahů a záleží na vyspělosti protihráče tyto slabiny postupně objevovat.

Po plném rozvinutí šachových figur přichází partie do fáze střední hry, kde se odhalí pravá síla počítače a šachisty. Skvělý a neuvěřitelně rychlý kombinační propočet upřednostňuje šachový počítač ve složitých taktických zápletkách, zvláště má-li počítač před sebou hmatatelný cíl (mat či rozhodující materiální výhodu). Hůře je počítač chopen ocenit výhody, které jsou skryté a projeví se až v dalším dění. Zde mu přece jen chybí větší dávka přirozené šachové intuice. Podařilo se nám např. přelstít počítač zlákáním k zisku materiálu (pěšce), kdy dáma počítače se tímto úlovkem značně vzdálila ze svého tábora a posléze byla chycena. Její polapení bylo v okamžiku rozhodování počítače skryté dalším mezitahem, který ještě více ohraničil její prostor. Nelze se divit, že počítač neprohlédl všechny detaily vedoucí k chycení dámy, spíše by propočítal konkrétní varianty, instinktivně by se nebezpečí vyhnul a nabízený materiál raději ořelel. Celkovým doporučením ke střední hře s počítačem je omezit prostor pro jeho útočnou a kombinační hru. Hráči vyšší úrovně se budou jistě snažit zaskočit počítač vlastní aktivitou, doporučujeme i drobnou oběť za získání poziční výhody či útočných možností. Počítač zpravidla vždy přijme oběť kvality (věž ze střelce) za poziční výhodu, i když tato oběť se ukáže jako oprávněná. Obecné poziční principy jsou sice do počítače vloženy, při zvolení konkrétního strategického plánu v dané pozici však přeci jen chybí počítači tvůrčí lidský faktor. Vzhledem k tomu, že kombinační myšlení počítače převládá nad jeho pozičním citem, doporučujeme zvláště šachistům nižší úrovně převést hru do klidných vod. Nejlepším řešením je střední hru co nejvíce zjednodušit do koncovky, kterou počítač ze všech fází hry hraje nejslaběji. Ačkoliv i zde sebemenší taktické zápletky využije, potíže má opět se stanovením správného plánu hry a postrádá intuitivní pohled do dalšího průběhu partie. Počítač např. zklamal v řešení studiové koncovky v postavení - bílý Kg7, Pa3, b4, c3, d4, e5, f4; černý Ke7, Sh5, Pa6, b5, c6, d5, e6 (černý na tahu vyhrává). Místo toho, aby odebral tahem Sf7 bílému králi důležité pole a postupně souhrou svého krále se střelcem jej vytěsnil ze svého postavení, neustále zkoumal aktivní tahy střelcem po celé šachovnici, které evidentně nevedou k cíli. Při zběžném prozkoumání všech tahů se na displeji při uvažovaném tahu Sf7 objevilo dokonce negativní hodnocení, načež počítač tah zavrhl a více se jím již nezabýval. Standardní případy koncovek však počítač hraje vzorově, těží v těchto situacích z vloženého programu.

Hra s šachovými počítači nám nepřináší jen kratochvíli. Kdo má zájem na svém dalším růstu, má zde skvělou příležitost k poznání vlastních chyb a předností. Jedině přesná hra, navíc prohloubená myšlenkami, které počítač nedovede zcela pochopit a jejich důsledcích, může vést k úspěchu. Počítač nutí protihráče k tvůrčí a bezchybné hře po celou dobu partie, protože jakoukoli povrchnost okamžitě potrestá. Závěrem přejeme mnoho příjemně strávených chvil při hře s počítačem.

Miroslav Vilímec, Stanislav Bodlák

EXCALIBUR+

PŘEDPLAŤ SI MNE!

Vše pro Vaše počítače **ZX Spectrum / Didaktik**

- programové vybavení, uživatelské programy, hry i literatura
- vydáváme ZX magazín - specializovaný časopis
- hardware, tiskárny, spotřební materiál pro výpočetní techniku
- pište: PROXIMA, box 24, 400 21 Ústí nad Labem.
- prodejna: OD Labe, 2. patro, Ústí n/L, tel. (047)24201 kl. 262

ZNAČKOVÉ DISKETY 3,5"

SYNTRON

Pro TY, jež znají hodnotu svých peněz.

HD		DD
240,- Kč	1 - 2 krabičky	160,- Kč
237,- Kč	2 - 4 krabičky	157,- Kč
235,- Kč	5 a více	155,- Kč

Ceny jsou uvedeny za 1 krabičku včetně daně z přidané hodnoty. 1 krabička = 10 ks disket.

Plná záruka vrácení peněz při Vaší nespokojenosti.

Vzkaz pro MARTINA Musila, DAVIDA Reifa, ROMANA Stankeho a mnoho desítek dalších, zkrátka pro všechny ty, kteří si už u nás tyto diskety koupili. Vám bude při dalších nákupech poskytnuta SLEVA 1 PROCENTO. Stačí, když na Vaší objednávku připíšete heslo "STÁLÝ ZÁKAZNÍK". Tuto slevu dostane každý, kdo uskuteční alespoň 1 nákup za normální inzerovanou cenu.

OBJEDNÁVKY: CHIQUITITA, P.O. BOX 2, 190 00 PRAHA 9, telefonicky: 02/88 07 48.

Ano, zašlete mi na dobírku
[ ] krabiček disket HD, [ ] krabiček disket DD
za celkovou cenu [ ] Kč.

K ceně připočítáváme balné 3 - 6 Kč a poštovné 26 - 36 Kč.

jméno:

úplná adresa:

podpis:

FREDDY PHARKAS

Tenhle Pharkas byl pěkně tvrdý oříšek. Několikrát jsem se těžce zasekl a občas jsem za nic na světě nemohl namixovat některé chemikálie z manuálu. Kdo však chce dohrát všechny Sierrovky, nemá na vybranou a láme si hlavu i nad těmi složitějšími, jako je například tahle. Pro zakysnuté jsem sepsal návod. Mám sice ještě několik nepříjemných poznámek k této hře, ale nechám si je nakonec, abych vám nepokazil zábavu.

ČÁST I

Nejdříve jděte domů do lékárny (odemkněte si klíčem) a postavte se za pult. Přijde Penelopa a bude chtít namixovat lék. Celá první část hry je vlastně mixováním léků podle manuálu - jakási nechutně dlouhá kontrola proti pirátům. Než začnete něco pachtit v laboratoři, bedlivě si pročtěte hygienikovu příručku The Modern Book of Hygiene, kterou naleznete v manuálu. Přečtěte si Penelopin recept a jděte ke stolu dozadu do laboratoře lék namixovat. Takže do práce, zábava to teda určitě není: do odměrky (Graduated cylinder) nalijte množství P. Tetrazolu uvedené na receptu. Mix nalijte do lahvičky (Medicin Bottle), zašpuntujte ho a dejte Penelopě. Další lék namixujte následovně: na stůl si připravte odměrku a kádinku (Beaker). Do odměrky nalijte dané množství Bismuthu Enterosalicilyne (všechna množství jsou uvedena v manuálu). Na vahách si odměrte dané množství Phenodolu Oxitriglychloratu. Obé dejte do kádinky a zamíchejte skleněnou tyčinkou. Směs dejte do pilulkovníku a natlačte 21 pilulek. Ty nasypte do lahvičky a zašpuntujte ji.
Se třetím předpisem jděte do baru. Seberte skleničku a použijte ji na předpis. Nyní zpět do laboratoře vyrobit přípravek Estrosterane. Navažte Bimenthylg. crystals a rozetřete je v hmoždíři (Mortar) s naváženým Metyraphosphatem. Na stůl si položte několik papírků. Mírkou (Spatula) si berte pětigramové dávky a pokládejte je na rozložené papírky. Pytlíčky dávejte do krabice (Medicine prescription box) a až jich bude 16, dejte krabičku madam Ovaree. Z levého stolku před pultem seberte fialovou lahvičku označenou Preparation G a dejte ji kováři.

ČÁST II

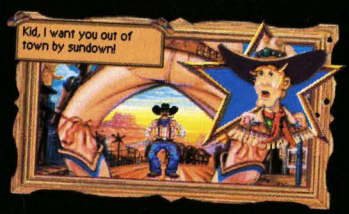
Nejprve zaskočte do kavárny Mom's Caffe pro plechovku (Can of Beams). Dále projděte barem na zadní dvůr a vezměte sekáček na led a magický elixír. V menu svých věcí použijte sekáček na plechovku. Před kovárnou (vlevo na hlavní ulici) si naberte trochu uhlí a se stěny sundejte kus kůže. Uhlí i kůži použijte na plechovku - vyrobíte tak plynovou masku. Ulice jsou zamořeny prdy koňů, takže si masku občas nasaďte a pořádně se nadechněte. Vydejte se do obchodu Mercantile CO a ze překážky seberte papírový pytlík. Po cestě do své laboratoře nachytejte větry koní do pytlíku (prd chytnete, až bude ocas nahoře). V laboratoři nyní musíte připravit Deflatulizer proti větrům. Nejdříve nalijte magický elixír do kahanu a zapalte ho sirkami. Potom před plamen postavte přístroj Spectroscope a použijte na něj pytel s větry. Odvažte Sodium Bicarbonate a odměrte Furachlordone, oboje dejte do kádinky. Směs v kádince dolijte vodou přesně na 100ml. Nakonec přidejte 5ml Magnesia Sulfate, zamíchejte, nalijte do lahvičky a zašpuntujte. Držte se přesně podle popsaného postupu a spěchejte, jelikož vám běží čas. Hotový odprdovač nalijte koňům do koryta s vodou. Zamoření vzduchu máte úspěšně za sebou.
Jděte ke kostelu, otevřete dveře a podívejte se na ně zevnitř. Vezměte klíček z dírky a vosk ze svíček. V baru si kupte basu piva a odemkněte ji klíčem z kostela. Běžte doleva přes most a použijte pivo na šneky (logika těchto činů mi poněkud uniká, ale budiž). Promluvte si s indem Shrinim sedícím na mraveništi a dojděte ke školce pro žebřík. Přesněji řečeno, žebřík musíte urvat z klouzačky a použít ho na mraveniště. Opět jděte do laboratoře a odměrte Bismuth Subsalicylate do zkumavky (Test tube). Zapalte hořák a zkumavku držte nad plamenem, dokud nezačne vřít. Výsledek nalijte do lahvičky a zašpuntujte. U kovárny seberte lano. S lanem a s žebříkem z mraveniště jděte k vodní nádrži za vaším domem. Použijte na ní žebřík a vylezte o kousek výš. Žebřík opět vezměte, položte výš a vylezte na střechu nádrže. Symbolem ruky stočte z lana laso a použijte ho na vršek vodárny. Otevřete maličkou západku ve střeše (špatně se hledá) a do otvoru nalijte substanci z lahvičky, čímž vyčistíte pitnou vodu.
Dalším problémem bude požár. Musíte plameny zastavit, než dosáhnou vašeho domu. Vyběhněte před lékárnu, poberte pytle se sodou, běžte doprava ke školce a pytle položte na pravou stranu houpačky. U pravého rohu školní budovy se nachází maličká provazová houpačka. Sedněte si na ni, 3x se rozhoupejte tukáním na Fredyho a v nejvyšším místě se chytněte střechy domu. Není to nic jednoduchého, asi se trochu zapotíte, než se vám to povede. Se střechy seskočte na levý konec houpačky se sodou. Až bude po všem, vydejte se na jih od kovárny a vejděte do bordelu. Uvnitř seberte fotografie žen, promluvte si s děvkami a chvíli počkejte, až se ukáže madam Ovaree. Po nelogickém ději nelogický konec druhé části hry.

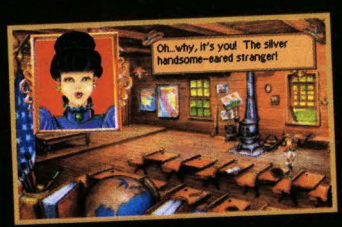
ČÁST III

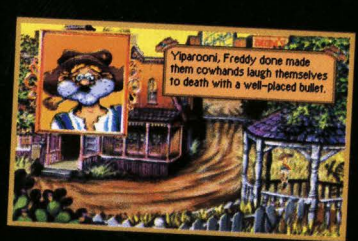
Z prvního šuplíku seberte klíček, z druhého lístek na boty a z truhly oblek. V laboratoři odemkněte stolek a šuplík uvnitř. Naleznete dopis, který si přečtěte, jděte na hřbitov a vezměte lopatu. Vykopejte nebožtíka Phillipa Graves a vezměte mu klíč. Hrob opět zakopejte a klíč dejte úřednikovi v bance. Přinese vám krabičku, ve které naleznete svoje pistole a kovbojský šátek. Teď musíte získat pár dobrých věcí od šerifa. Nejdřív mu přineste šálek kafe z Mom's Coffe, dá vám střelivo. Na ulici seberte koňské lejno a položte ho v Mom's Coffe na zem. Projděte barem na dvůr a přibližte se k oknu. Ukradněte koláč a vyměňte ho šerifovi za čistič zbraní, kterým si rovnou vyčistěte pistole. U holiče si na lístek z vašeho šuplíku vyzvedněte boty. Jděte ke hřbitovu a použijte flašky na plot. Nabijte si pušku a natrénujte si střelbu na cíl. Ve svém obchodě sundejte ze zdi medailon a dejte ho Willymu v Mercantile CO. Vyjděte ven a vraťte se, seberte Willyho nůž a použijte ho na vosk z kostela. Falešné voskové ucho namažte hlínou z Gravesova hrobu. V laboratoři zapalte hořák a ucho nahřejte. Do kelímku (Crucible) vložte medailon a oboje zahřejte. Tekuté stříbro nalijte do formičky a vydloubněte stříbrné ucho. Teď se můžete převléknout za kovboje: oblečte si šátek, oblek a boty a nasaďte si stříbrné ucho.

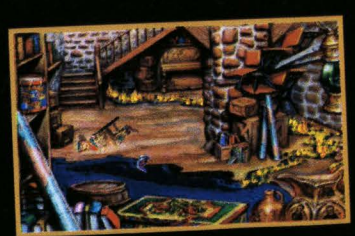
ČÁST IV

Jděte před bar a promluvte si s Chesterem. V baru se podívejte na ruce černého hráče a chyťte jeho falešnou ruku při podvádění. Jakmile Freddy převrátí stůl, střelte za sebe na spodní okraj baru. Vyjděte dvorem ke kostelu, dejte se doprava a zadem vejděte do holičství (pozor, vchod není vidět). Holiči dejte fotografie dívek z bordelu. Vraťte se za bar a po schodech vystupte na balkón. Lahvičku od holiče položte na zábradlí. Levou ulicí projděte k bordelu a vstupte do altánku. Odtud odstřelte lahvičku na balkóně naproti. Postřílejte kovboje na ulici a až budete zraněni, stáhněte si šátek a přiložte ho na ucho. Až na vás bude mířit Penelopa, klikněte v inventory prstem na pistole a rychle popadněte studentskou tabulku ze stolu vlevo. Ve sklepě se rozhoupejte, až se převrhnete, poté seberte ucho a nabrušte ho o zem. Odřízněte s ním provazy. Vezměte šavli ze zdi a poražte Penelopu v souboji. Až se objeví Kid, hoďte po něm ucho. A je to za vámi.
Nakonec bych ještě rád vyjádřil odpor, který ve mne hra postupně vyvolala. Co se zprvu zdálo jako slibná a zábavná adventure, se ukázalo úplně nudnou, nelogickou a nehumornou břečkou. Tolik nelogických a zbytečně složitých problémů najednou jsem snad ještě neviděl a doufám, že již neuvidím. Zdání často klame. **ANDREW**









dopisy čtenářů

O prázdninách si lidé posílají velké množství dopisů, pohledů, přáníček a podobně. Potěšilo nás, že i spousta pařanů si vzpomněla na svůj časopis a poslala své rady a připomínky. Některé z vašich dopisů přišly dokonce leteckou poštou - jejich autoři si asi užívali krás mořského pobřeží, památek Evropských měst nebo se prostě moc opalovali a zrovna viseli na věšáku škemrajíc bolestí ze spálených zad, zad-nic a nohou. I my jsme si patřičně užívali, rozjeli jsme se do světa a když nás pobledlý Martin opět uvítal v redakci, byla tam taková spousta dopisů, že jsme nevěděli, čím začít. Nakonec jsme se samozřejmě rozhodli a začínáme právě tímhle, tenhle dopis je vážně nej.. nej...a NEJhepčíí.

Nazdar lidi od Excaliburu!
Před chvílí jsem vypnul Ultimu Underworld II. Venku už je světlo. Mám prostě to štěstí, že není nikdo doma, takže můžu pařit nonstop. A jestli to dotáhnu do konce během víkendu (teď je sobota 5 hodin) a mám teprve dva gemy, třeba se něco naučím k pondělním přijímačkám.
PS: Všim jsem si, jak vás vodvázalo to, že někdo píše dopis před maturitou a ještě k tomu pod lavicí. Já jsme před maturitou dopis nepsal, zato jsem pobíhal po škole a sháněl někoho, kdo se v Ultimě během svaťáku dostal dál než já, aby mi s tím trochu píchnul. Bohužel vyšlo najevo, že všichni bušili na maturitu (z naší třídy také všichni pilně opakovali v hospodě vedle gymplu Jana Nerudy - Andrew, my se připravovali Na Paloučku - ICE, my taky, ale jinde - LEE).
PPS: To byste nevěřili (ale věřili - red.), *jak za jednu noc vyhládne.*

Bez komentáře, Štěpán Hrbek z Prahy-Suchdolu prostě JE nejlepší. Druhým COOL pisatelem je Dan Vávra z Rychnova nad Kněžnou, od něhož jsme se dozvěděli tyto zajímavé připomínky:

Nazdar Excaliburi
Dopis vznikal asi měsíc do 27.7.1993. Ptali jste se, jestli máte obětovat pár stránek na krátký popisečky her, rozHODNĚ. Jinde, než od vás se člověk o novinkách moc nedoví a klasickejma recenzema to těžko můžete stihnout. Tyhle minirecenze jsem viděl v Powerplay a byl jsem dost překvapenej, kolik dobrejch (hodnocení 70 a více) her mi uniklo (proboha, jenom se neorientuj podle hodnocení v Powerplay. Je to dobrej časák, ale jeho autoři hodnotí hry tak trochu divně).
Chtěl bych vás také poprosit, omluvte moje pravopisnné chybi...taky jste psali, že Wing commander II je i na Amigu. V Časopise BIT jsem zase četl, že na Amigu není, mohli byste napsat, jesli to víte určitě? Nechci to zbytečně shánět..
Jasně, že to víme určitě. Časopisy z cizích zemí mají občas zpožděné informace. Ale nesháněj ho, není o co stát.
Napiště něco o Amize 1200. Rád bych věděl něco o tom, co to dovede a jestli už je na to speciální software. Jak je to s kompatibilitou a tak.
Tohle si necháme na jindy. Už jsme přemýšleli, že napíšeme něco o nových Amigách, ale rádi bychom vydali něco komplexního. Nejlépe od pravého odborníka, jakým je například náš kamarád Maxim Krušina, který ve své posedlosti vlastní Amigy všechny - 500, 1200 i 4000.
Promiňte za náhlou změnu barev (psáno modře), *ještě jsem si na něco vzpoměl. U některejch recenzí jsou obrázky jenom z dema (Sleepwalker), což je, myslím, škoda. Mezi kvalitou dema a hry může být dost velkej rozdíl.*
A tohle je problém, obrázky z některých her se totiž nedají „típat" (používat freezer ACTION REPLAY MKIII firmy Datel Electronic). Firmy nám je neposkytnou a tak vytípeme alespoň demo. Obracíme se tedy na vás, čtenáře: mohl by nám někdo poradit, nebo poslat nové típací programy na ozkoušenou? Bude víc obrázků.
PS: proč popisujete blbý nebo starý hry, který má navíc každej magor typu D-Day, Alcatraz, Druid. Potom vám nezbyde místo na hry, který si napíšete do žebřin. Udělejte radši rubriku, kde napíšete Tohle jsou šmejdy..
PPS: nebo radši ten časák zabalte, vemte špagáty a hurá k lesu.
HURÁ, už běžíme... ale vážně. Další:

Právě skončil můj 24 hodinový maratón v pařbě, na mojí C64ku dopadlo pár ran pěstí. Na uklidněnou jsem si přečetl EX-17 a rozhodl jsem se vám napsat pár řádků. Hele skončete to. Vždyť Mr. Excalibur je čím dál tím lepší!
Ba ne, jen v tom zušlechtování pokračujte, je to prostě super. Jakmile jsem si koupil první číslo Excaliburu, letěly všechny čísla časopisu BIT na podpal. Divím se, že Excalibur nevychází i v angličtině, němčině, italštině, albánštině, ruštině, atd. Mohl by vycházet také v jazyku některého z domorodých kmenů ze střední afriky... Petr Horel z Karlových Var

Takovéhle dopisy nám dělají opravdu radost, přišlo však i několik vyloženě nepříjemných názorů, jako je např. tenhle, jehož autor si říká Goybrush:

Ice si v čísle 16 zrecenzoval Lotus III a řádně ho pohanil. Já vím, že se zde objevují scenérie z minulých lotusů, jenže kterého hráče zajímá podobnost s díly minulými? Každého spíše zajímá výsledek. Proto vás chci požádat, abyste se hrami nezabývali až do úplných podrobností. Zkuste se vžít do role normálního hráče. Aspoň si získáte větší okruh čtenářů. Já sám už znám pařany, kteří Excalibur neuznávají právě proto, že jste si jejich oblíbenou gamesu vzali na paškál a nedopadla zrovna dobře.

Tenhle dopis nejenže nepotěšil, ale rozzuřil! Slavnostně ti, milý Goybrushi, slibujeme, že se hrami budeme zabývat i do těch nejhlubších detailů, až se z nich vysypou byť i sebemenší nedostatky. Můžeš si být jistý, že kdyby se některá hra líbila CELÉ PRAZE, půlce Moravy a západnímu Slovensku, nebudeme na to brát nejmenší ohled a sakumprásk jí napálíme třeba 10% a to z jediného důvodu: není dost dobrá. I náš obvyklý boj o čtenáře má svoje meze a ani nás nenapadne, abychom dělali poklonky známým titulům s velkou reklamou jen proto, že se budou pravděpodobně líbit a každý si je sežene. Recenzent musí jednoznačně posoudit hru podle jejich kvalit, **podle ničeho jiného ne!** A co se týče Lotusu III, jsme si vědomi, že se líbil, ale podle nás je to ve srovnání s Crazy Cars III prostě CRAP.

Vojtěch Krupka aneb frajer Luke nám poslal několik dotazů: *Kings Quest VI dělá problémy s chameleónem na ostrově šelmy, neobjevuje se na stromě u břehu.* Chameleón se na stromě objeví, pokud na začátku půjdeš rovnou na ostrov zázraků, promluvíš si s knihomolem a ihned se teleportuješ na ostrov šelmy. Pokud ani to nepomůže, kontaktuj Sierru. *Help II. V Hero Questu III nemohu předat roh dinosaura náčelníkovi vesnice.* A už je to tady. Nám to taky nešlo, jedná se o jakousi chybu programu. Je dobré roh dinosaura získat ještě před tím, než si s náčelníkem promluvíte o zkoušce a předat mu jej rovnou při tomto rozhovoru. Později se k němu již nebudete moci dostat. *V King Questu V jsem se dostal na pláž, kde po mně hra chce kódy, když se snažím roztlačit loďku na pobřeží. Po třech neúspěšných pokusech již Graham nemá dost sil, aby loďku roztlačil.* Odpověď je jednoduchá: Graham nabude síly, když půjde a koupí si originální manuál.
Nakonec si frajer Luke říká o návod na Eternam. Tahle hra nám nějak unikla, víme, že existuje, ale neviděli jsme ji. Pošlete-li nám návod, rádi jej otiskneme.

Pisatel Kerry nám píše, že jsme na Slovensku kultovní časopis a dodává: *V Excalibre 14 jsem v Andrewovom návode na Shadow of the Beast III zistil nepovolenú (ha, ha) reklamu. A to v level I nápisy CAMEL, TOMATO a BANANA, v level III PEPSI (to je moj ubľúbený nápoj - kill Kola) a Depeche Mode - What is that?!* Dobrý postřeh, Kerry. Tomu Depeche Mode se nediv, Andrew je depešák a občas ho to trochu bere. Každej jsme nějakej, ne? Co se reklamy týče, ta byla samozřejmě povolená a řádně zaplacená.

Pařan J. Lacina ze západních Čech byl pilný a sebral podpisy milovníků Wolfensteina 3D. Milovníci jsou Václav, Jiránek, Míka, Lukáš, Antoš, Lacina J a M. Milujme se a množme se, další:

Předem mého dopisu jsem Vám chtěla popřát do budoucna aspoň osmdesát barevných stran (Díky - redakce). *Váš časopis se mi velmi líbí a čtu ho pravidelně. V Excaliburu jste slibovali vydat recenzi a návod na Kings Quest III a nikde ani památka. Zatím se můžu stavět na hlavu, ale nehnu s tím. A tak prosím, prosím, smutně koukám, vydejte aspoň recenzi, nebo poraďte jak na to....můj další problém se týká EOB II* (Ouha! - Andrew). *Není mi jasné, jak lze položit více předmětů naráz. Viz první část návodu, zámek level II, bod 15. Do západní zdi vložte najednou Eye, Tongue a Hilt of Talon z Azur Tower. Kdyby jste mi mohli poradit, budu ráda. Martina Podeštová, Praha 4 - Braník.*
Ženská, další ženská! Dopisy pařanek se začínají množit, dáváme si je stranou pro štěstí. Jasně, že poradíme, vždy k službám. Tím výrazem „vložte najednou" Andrew nemyslel nacpat všechno doslova najednou do oltáře ve stěně, myslel „začněte ty věci cpát do oltáře PO JEDNÉ, až je budete mít všechny pohromadě, neboli NAJEDNOU". Co se King#s Questu III týká, ihned vydáváme návod. A ne, aby nám naši mužští pařani psali v ženském rodě v domnění, že jim bude ihned vyhověno!

Vážená redakce Excaliburu, jsem už kluk, který spíš myslí na holky, ale nemohu nikdy zapomenout spustit svůj počítač ZX Spectrum a vrátit se do svých chlapeckých let a zahrát si nějakou tu hru. Váš časopis mě ale doslova přivedl k tranzu. Když tam vidím tu grafiku her a porovnám ji s grafikou mých her, tak se mi prostě chce vykřiknout, že je to nádhera. Jsem na vojně, ale žádnou prodejnu na Sega Mega systém II tu nemáme. My vojáci si rádi taky zahrajeme hry na automatech, ale kdo má pořád házet peníze, když si to můžeme zahrát v kasárnách zadarmo. Zdraví ZX Spectrák Píža Radek.
Není třeba být příliš sentimentální a myslet na návrat do chlapeckých let. Známe spousta starších herních maniaků, které vůbec nenapadne, že by byli nějak dětinští, hrát si můžou všichni, ne? Všech pařanům v zeleném posíláme mnoho pozdravů, ať vojnu přežijou v pohodě a ve zdraví.
PS: fasujete taky erární joysticky?

...najviac mi v recenziách chýbajú označenie najlepšej a najhoršel hry mesiaca - alebo daného čísla Excaliburu, ako je to bežné nie len v ostatných západných časopisoch ale aj v úbohom Bite (taký bratislavský časopis o všetkom možnom len nie o aktuálných hrách). Myslím, že na recenzie takých „HIER" ako Aliens III a Batman Returns by sa hodila kriklavá vizitka varujúca hráča a hram ako Body Blows či Chaos Engine nejaké pútavé označenie typu OUR BEST, asi toto som myslel:...
Následují nákresy stránek. Tento pariak nám poslal dopis o mnoho delší úplně narvaný různými zlepšovákami a připomínkami. Mnoho z nich se nám líbilo a zkusíme je zavést.

Ondřej Kuběnka z Lanškrouna nám poslal zajímavé informace:
Nevím, zda víte (Nevíme - Red.), *že ve Space Questu V se dá opisovat při testu. Děje se tak následujícím způsobem: dáte oko nejprve mimo svůj sešit a posléze na stůl k sousedovi ve chvíli, kdy se poletující hlava nedívá. PS myslím, že vydávat návody na hry na domácí automaty není právě nejšťastnější nápad. Každý, kdo si koupí hru za 1000 Kčs nebude dozajista nadšen tím, že na ni vyšel návod v Excaliburu.*
Tento konec tak trochu nechápeme - proč bychom neměli vydávat návody na levnější hry? Jedna hra na Amigu a na PC stojí v průměru 1200 Kčs a nikdo (respektive skoro nikdo) si na naše návody nestěžuje. S tím SQ pětkou je to dobrý tip, díky.

Zdravím starou gardu termopařanů neboli redakci (Uff, díky za poklonu - ICE). *Jsem s vaším časopisem spokojen, ale mám některé návrhy. Jistě*

INZERCE V EXCALIBURU JE JAKO BUMERANG. Funguje to asi takhle:

Zkusíte menší plochu za malé peníze. Za chvíli se vám vložené prostředky rozmnoženy vrátí. Pak si dáte plochu větší. Za chvíli se vám vložené prostředky ještě více rozmnoženy vrátí. A pak si dáváte obvykle stránkový inzerát pravidelně v každém čísle, čímž nejenom oslovíte další zákazníky, ale navíc získáte výraznou inzerentní slevu. Zkušenosti firem A-B-Comp, Datart, JRC, Presto, Prington, atd. mluví jasnou řečí. Zkuste si náš bumerangový efekt i vy! Ceny inzerce jsou příznivé, vzhledem k současnému nákladu 25.000 výtisků a k ještě mnohem vyššímu počtu čtenářů je EXCALIBUR ideálním prostředkem k oslovení počítačové veřejnosti, především herně zaměřené. **Jaké jsou tedy ceny?**
A4: 26.000 Kč, **A5:** 14.500 Kč, **A6:** 9.000 Kč. **Část první strany:** 69.000 Kč. **Poslední strana:** 52.000 Kč. **Druhá nebo třetí strana:** 39.000 Kč. **Předposlední strana nebo vlevo od ní:** 32.000 Kč. **Množstevní slevy** za inzerci v posledních 12 číslech za každých zaplacených: >50.000 Kč: **sleva 20%,** >100.000 Kč: **sleva 30%,** >250.000 Kč: **sleva 40%,** >500.000 Kč: **sleva 50%.** Ceny jsou uvedeny bez DPH (23%).
Pište na adresu EXCALIBUR, Box 414, 111 21 Praha 1, nebo volejte tel.: 02/66 71 02 68-71 linka 29.

5. kolo čtenářské soutěže - 1. cena multimediální zařízení CDTV od firmy A-B-Comp

Vážení čtenáři,

dnes máme před sebou téměř jubilejní, páté kolo naší soutěže s firmou A-B-Comp a.s. Pro osvěžení krátké připomenutí pravidel: odpovíte-li na naše dnešní otázky a zašlete-li nám řešení na korespondenčním lístku spolu s kupónem, který má tvar červeného trojúhelníčku, budete zařazeni do slosování. Každých deset výherců z každého kola postupuje do konečného slosování, které se uskuteční koncem roku, a jehož vítěz si odnese multimediální zařízení AMIGA CDTV.

První z těchto deseti výherců bude navíc odměněn IHNED věcným darem od firmy A-B-Comp a.s. Tolik k pravidlům, přicházejí další otázky.

1 Jistým překvapením je, že tentokrát po vás budeme opět, jako ve všech minulých kolech, chtít zpočátku něco vyjmenovat. Vyjmenujte tedy alespoň deset her, jejichž děj se odehrává z větší části pod vodou (sladkou či slanou).

2 Dnes již jistě každý zná úspěšné hry firmy Silmarills - ISHAR a ISHAR II. Vzpomenete si ale, jak se jmenoval dungeon firmy Silmarills, který vznikl ještě před touto sérií?

3 Poslední otázka je snadná, stačí si jako obvykle vybrat správnou odpověď. Takže, jste-li horliví čtenáři EXCALIBURu, jistě pro vás nebude problémem napsat, jak se jmenoval úhlavní zloduch ve hře BLACK CRYPT firmy ELECTRONIC ARTS. Byl to: a) Zafod Biblbrox, b) Ivo Robotnik, c) Pendugmalhe?
Myslím, že tentokrát to bylo opravdu snadné. Jestli si to myslíte i vy, stačí jen vzít korespondenční lístek a napsat nám. Těšíme se na Vaše odpovědi podobně tak, jako se vy těšíte na AMIGA CDTV.
Vaše redakce a

EXCALIBUR 19 A-B-Comp SOUTĚŽ ⑤

PC

Hry pro PC-AT. Super novikny, kvalita - jen VGA karta. Seznam zdarma. J. Szfak, Bendlova 1, Brno, 613 00.
Nabízím program pro PC - Přehled fyzikálních vzorců v. 1.0 Kam. Program obsahuje 2000 vzorců, kalkulačku, tiskový výstup a mnoho dalších funkcí. Cena 590,- Kč. Ing. Zdeněk Sadecký, Jarní 34, 586 05 Jihlava. Tel. 066/28410.

Nabízím hry pro PC a Atari XL - spolehlivě zašlu i na Slovensko!!! T. Režňák, P.O.Box 97, Brno, 612 00.

Hry na PC, VGA - nabízím hry z Excaliburu plus velké množství novinek! Tel.: 0204/4079.

AMIGA

Prodám 100% hardw. emulátor PC-AT 286/7 MHz Vortex-ATonce za 3000,- Kč. Pův. c. 7000 Kč. Tel: 0445/22774.
Prodám SCSI HD Quantum 52 MB s řadičem Oktagon 508 (8000 Kč), ATonce Plus 16 MHz i286 (4500 Kč) a FD 5,25" (2800 Kč) - vše pro A500 a A 500+. INF. Ludvík Příhoda ml., Máchova 356, 471 27 Stráž p. R.

Commodore Amiga 1200 a 600. Ceny 14500 a 8500 Kč. Monitor Com. 1084 cena 8500 Kč. Tel: 0618-6824.
Máte doma Amigu a videorekordér? Volejte 0463/22373.

POZOR! NEPŘEHLÉDNĚTE!
AMIGA 500 - 7999,- Kč
AMIGA 600 - 8299,- Kč
AMIGA 600 HD - 11999,- Kč
AMIGA 1200 - 15499,- Kč
Diskety 3,5" DD: SKC 170 Kč/10 ks, BASF 210,- Kč/10 ks
VOLEJTE - FAXUJTE - 02/7869976.

ATARI ST

Všechno, co chcete vědět o programech a hrách pro Atari ST, se dozvíte v diskovém časopisu NARSIL. Cena: bez disku 28 Kč, s diskem 45 Kč. V ceně je započítáno poštovné a balné. Informace a objednávky: Karel Rous ml., Fišova 22, Brno, 602 00. NARSIL? Nejlepší volba všech, kdo netouží po kilech časopisů a chtějí jen ty nejlepší informace. Můžete také volat: EMPTY HEAD 05/571 682.
Prodám Atari ST, 2xmech, monitor, tisk. Star LC10, 300 disků. Velmi levně. Dospiva, Lazecká 32, 772 00, Olomouc.
Prodám Atari STE s monitorem SM

většina čtenářů nezná redakci (Andrew, Ice, Lee). Mohli byste otisknout několik fotek s popisem, jak jste k téhle spařeniné vůbec dostali. Ušetříte tím, podle mne, mnoho představ čtenářů. Já si vás například představuji takto:... (Následují hrůzy, které odmítáme otiskovat - Red.). *Lukáš Zimmer, Litoměřice.*

Jiný gamesník píše obdobné:

Váš časopis se mi hrozně líbí, zvlášť od té doby, co se nám tak pěkně vybarvil. U nás na VŠ máte hodně svých příznivců (To je panečku čtenářů: holky, vojáci, „svobodní" Slováci a teď také vysokoškoláci, jen tak dál - Andrew) *a někteří jsou na svůj věk ještě pořádní maniaci... zrovna mě napadlo, co kdybyste trochu představili všechny redaktory v některém z dalších čísel Excaliburu, ať víme, s kým máme tu čest. David Peroutka, Zlín.*

Abychom uvedli věci na správnou míru, rozhodli jsme se, že se vám v nejbližší možné době trochu představíme. Možná už příště, ať se máte na co těšit.

Jiří Jakubec z Bořetic zvaný Raving Player mimo jiné píše toto:

„Který cvok napsal, že simulátory jsou nejlepší (Jmenovitě J. Dzina), nejlepší jsou přece dungeony!"

Tak se, chlapci pěkně poperte, další:

Milí pařani, ležím doma v posteli s podezřením na zánět mozkových blan a prostě nemám co dělat, rozhodl jsem se vám napsat...nerozumím tomu, jak se taková slátanina jako Wolfenstein 3D mohla dostat na páté místo v hitparádě Excaliburu. mě stačí už jenom to, že firma ID Software prodává všechny epizody zvlášť. Asi proto k žádné z nich neudělala pořádný konec (dokonce ani k šesté epizodě). Mimo PC mám také přehrávač video her BEL-Game, který prodávám, abych si mohl koupit Ultimu Underworld II, jestli se toho dožiju. Promiňte, musím končit, protože se mi dělá hrozně špatně.

Wolfenstein 3D je sice pěkná věc, ale máš pravdu, že původně freewarový ID soft se nyní snaží vymačkat ze svých příznivců co nejvíce peněz. Určitě je lepší si koupit Ultimu II za výhodnější cenu - firma Origin prostě nemá zapotřebí obírat pařany o finance a vymýšlet takové ubohosti, jako prodávat Ultimu II po částech, apod.

Váš časopis se mi veľmi páči. Je Super a Number One medzi časopismi o počítačových hrách. Páči sa mi, že o hrách, ktoré predáva firma Vision, píšete recenzie a návody. Aspoň nemožeme kúpiť mačku ve vreci (znamená „koupit zajíce v pytli" - pozn. překl.). *A preto: len tak ďalej, chlapci.*

Som fanatikom na dungeon (v tomto momentě Wizardry VII), stratégie (Dune II) a občas aj nejakých adventur. Preto by som bol veľmi rád, keby ste uverejnili recenzie napr. Betrayal at Krondor, Legacy, Summoning, atd. Matej Evinic, Nové Mesto nad Váhom.

S tou kočkou v pytli máš úplnou pravdu, Vision měla z tvého dopisu velkou radost.

Jan Krystýn, jehož bydliště nebudeme v jeho zájmu specifikovat, se nás ptá: *„proč píšete čity na Assassina, když si můžete čas i životy zablokovat při nahrávání v tabulce. To jsem vám to nandal!".*

Milý Honzo, tu tabulku ke hře Assassin přidali počítačoví piráti, kteří patří za mříže a tvůj dopis je otevřeným přiznáním, že si od nich nelegální software kupuješ. Trestného činu se tedy dopouštíš také ty, což příště raději nikomu neříkej.

Petr Mynařík ze Vsetína nám poslal dobrej typ, který tímto předáváme také Vám, našim pařanům: *„Pokud někdo z redakce má satelit a chytá stanici Sky ONE, ať se určitě podívá* (nebo nahraje na video, tak brzo nevstáváme - red.) *Po - Pá v 7hod na pořad Games World: Pondělí - zápasy pařanů, Úterý - hodnocení her, Středa - soutěže, Čtvrtek - čity a finty a Pátek - zápasy pařanů se superpařany.*

Dík za tip.

F. Trenkler z Prešova si neví rady u konce hry Fascination. Odpověď zní: prohlédni si pečetní prsten (Signet ring) a napiš si datum na něm vyražené. Nyní se podívej na zvěrokruh a nastav příslušné znamení podle datumu na prstenu:

12 hodin odpovídá datumům od 21 července do 20 srpna

1 hodina odpovídá datumům od 21 června do 20 července

2 hodina odpovídá datumům od 21 května do 20 června, atd. - přiřaď si datumy znamení zvěrokruhu.

Dále si mikroskopem prohlédni lampu, na které jsou vyryty noty H,A,D,G+,E. Usedni k varhanům a zahraj příslušné noty (klávesy varhan odpovídají stupnici C,D,E,F,G,A,H,C), vyvýšené G+ je černá klávesa vpravo od G.

Po této složité operaci se ti otevře tajný vchod. V tajné kobce vytáhni vězni zapalovač z kapsy, dej mu na ruku prsten a podpal zapalovačem noviny. Fascination je minulostí...

Nakonec ještě dotaz: Michal Novák z Prahy 9 si neví rady se hrou Hulk na Spectru a my také ne. Stále jsme také nehýbli s prokletým Maupiti Islandem, pište!

Vaše redakce

game centrum

GAME CENTRUM

LOG ON.....
LOAD BIOS V.7.2.....
INSTALL COMPLETE

PROJECT: GAME CENTRUM
RUN

Vážení čtenáři, po kratší odmlce si dnes budeme opět povídat o projektu GAME CENTRUM. Jak jsme slíbili v některém z předcházejících EXCALIBURů, přinášíme dnes rozhovor z nejpovolanějších z povolaných. Dnes si budeme povídat s Karlem Papíkem, hlavním designérem hry a manažerem projektu GAME CENTRUM, který je rozhodně do tohoto tématu zasvěcenější než kdokoli z nás. Rozhovor připravil ICE (v textu označen neobvykle -I-) a Karlovy odpovědi jsou k vašemu překvapení označeny -K-. Takže záznam rozhovoru je tady:

I: Ahoj Karle
K: Ahoj
I: Naši čtenáři toho o tobě zatím moc neví, ale předpokládám, že tvůj osobní život ponecháme prozatím stranou. Můžeš nám tedy říci něco o GAME CENTRU? Pokud ano, zajímalo by mě, jestli ještě stále můžeme počítat s hardware, o kterém jsme čtenáře informovali v předchozích EXCALIBURech.
K: Ano, v zásadě zůstaly předpoklady stejné: šestkrát AMIGA 1200 s turbokartou, jako server pravděpodobně AMIGA 3000 s 8 MB RAM a obrovským harddiskem.
I: Obrovským, to nezní moc technicky...
K: To jistě ne, ale sponzor tohoto projektu, firma A-B-Comp. a.s. tvrdí, že požadavky na harddisk nejsou nijak limitovány.
I: Takže žádná virtuální realita a Silicon graphics?
K: No, ne tak docela. V podstatě se počítá s tím, že celý systém bude koncipován jako jakási modulovatelná stavebnice. Je možné, a firma A-B-Comp.a.s. již o něčem takovém dokonce uvažuje, že možná, jednou, ve vzdálené budoucnosti, kdy se GAME CENTRUM osvědčí, bude možné použít nějaký menší Silicon buď jako server, nebo dokonce jako terminál...
I: WOW!!! K: Opakuji, že jde jen o myšlenky, nikoli o realitu. V současné době raději nebudeme nic slibovat.
I: Dobře, nebudeme slibovat a řekněme si, jak bude hra vypadat po technické stránce.
K: Po úmorných hádkách s programátory bude hra vypadat jako scrollující dungeon, podobně jako LEGENDS OF VALOUR, ULTIMA UNDERWORLD či DOOM.
I: To je báječné!
K: Ano. Kromě toho se počítá s profilací krajiny. Bude tady více úrovní, takže hráč se bude například rozhlížet z věžičky na náměstí, běhat po schodech nahoru a dolů atd.
I: Dobře, tolik zatím ke zpracování, ale teď se tě zeptám jako scénáristy na vlastní ideovou část. Takže, lidově řečeno, vo co vlastně v tom tvým světě de?
K: Důraz se snažím klást především na to, aby celý svět byl co možná nejdůkladněji propracován, aby při jeho objevování hráč vydržel nejméně půl roku.
I: Půl roku?
K: No prostě dost dlouho. Základních informací potřebných k ovládnutí hry je relativně málo, ale pod povrchem lze najít spoustu zdánlivě nepotřebných a bezvýznamných, ale hru podbarvujících a zajímavých informací.
I: To zní zajímavě.
K: Vezměme si třeba vlastní svět - pokusíme se, aby se mohl dynamicky vyvíjet, měla by se střídat roční období, mohla by začít válka, hladomor či podobné radovánky, a to za přispění či bez přispění hráčů
Celý svět bude tvořen určitým kontinentem, složeným z několika zemí, z nichž jedna bude centrální, maximálně vypilovaná. Máme již hotový systém vlády, policie, ekonomiku, cechy, rozličné instituce, systém informací, systém víry, kalendář, střídání ročních období, historii... Obyvatelstvo a rasy jsou logicky rozmístěny v závislosti na historii, podmínkách atd. Máme vypracovanou flóru a faunu...
I: Kytičky, zvířátka... Dobře. Věřím, že jste si na prostředí dali opravdu záležet. Ale co jednotliví hráči-postavy, jak se bude pracovat s nimi
K: První změna je sice drobná, ale podstatná. Na rozdíl od informací, které jsme vám poskytli minule nebude existovat povolání ALCHYMISTA ale nahradí jej ZAKLÍNAČ...
I: Ano, to opravu není tak podstatné...
K: Každá postava bude mít pochopitelně rasu, jméno, vzhled, povolání a z něho vycházející speciální schopnost..
I: Můžeš nám pro zpestření uvést příklady těchto speciálních schopností?
K: Ale jistě, stačí nalistovat jeden z mých sešitů... Tak třeba postava MENTANT - máme tady „éterické tělo" (prolnutí stěnou), „přetlačování" (přinutí někoho něco udělat) nebo taková klasická figura jako BOJOVNÍK - „vyrážení zbraně", „zastrašování", „předstírat smrt" atd. KOUZELNÍK může zase použít kouzlo „vyvolat dvojníka", „socha", bude mít řadu útočných kouzel...
I: Nebude některým hráčům smutno bez jejich oblíbených vlastností? Nebude někdo silnější a jiný slabší?
K: To v žádném případě. Základem je to, aby všechny postavy byly zpočátku stejně silné a jejich schopnosti závisely jen na jejich zkušenosti. Nikdo nebude handicapován. Uvedu příklad. Když hráč dojde před zamčené dveře, musí je umět otevřít i bez klíče. BOJOVNÍK je vyrazí, ZLODĚJ použije paklíč, KOUZELNÍK použije kouzlo na otevírání dveří...
I: ... MENTANT dveřmi projde. Chápu!
K: Skvělé! Kromě toho jsou tady vlastnosti, které může mít každý.
I: Jak to přijde
K: Už na začátku, při generování postavy si lze vybrat určité kladné vlastnosti. Vycházíme z toho, že za všechno se musí platit, a tak hráč, který si vybere určité kladné schopnosti si bude muset vybrat i svoje chyby, aby byl charakter vyrovnaný.
: To je chytré. Můžeš nám alespoň nastínit příklady takových kladných vlastností, které lze „koupit"?
K: Jistě, jsou tady dovednosti jako „vycítit nebezpečí", „supersluch", „rentgen", „vampirismus", „superorientace", „hodiny v hlavě"...
I: Ehm, VAMPIRISMUS - to budou hráči běhat po GAME CENTRU s upířími zuby?
K: Ne, jde jen o vysávání životní energie postav, ne krve hráčů.
I: To se mi ulevilo. Takže ještě nějaké záporné vlastnosti prosím.
K: „Závislost na drogách", „epilepsie", „závrať", „špatný zrak", „mrzák", „kleptománie", „krvácivost", „otylost", mám pokračovat?
I: Ne, díky, úplně jsi mě přesvědčil, že nepožencháváte nic náhodě. Nebude to ale příliš realistické?
K: Bude!
I: Aha. Dobře. Nakonec ještě několik slov k systému bojů, nedokážu si představit, jak bude bojovat šesti lidí...
„Moment, to je jiný sešit", mumlá Karel a po chvíli pokračuje.
K: Systém není ještě stoprocentně vyřešen, ale myšlenkově je vše jasné. Boje budou především jednoduché na ovládání, ale nebyl i úplný začátečník ztracen. Při souboji bude rozhodovat rychlost, kvalita bojovníka a strategie boje. Lze útočit a bránit se. Velikost úderu závisí na úrovni, povolání, síle, zbrani, bonusu z obratnosti, při obraně se musí bránit ta část těla, na kterou je útočeno, záleží na brnění té části těla, na síle, únavě atd.
I: Pochopil jsem, že je to velice dobře propracováno..
K: Ano, a to není zdaleka všechno - například každý zásah má svůj následek, jako třeba useknutá ruka, noha, či poškození brnění. Je tady ještě několik...
I: Zadrž, nemáme tolik místa! Mám takový pocit, že to bude příliš složité, nemyslíš?
K: Vůbec ne, u mě zabírá vypočítávání zásahu z úderu necelé dvě hustě popsané stránky A4
I: Aha...
K: Ale to hráče nemusí vůbec zajímat. Člověk prostě přijde a sekne. Proč zasáhl tolik a tolik vědět nemusí. To je právě to, o čem jsme mluvili na začátku - pronikání pod povrch. Časem hráč pochopí, proč je tahle zbraň tak silná, proč je dobré mířit na tělo a ne na hlavu a spoustu dalších maličkostí, které zvyšují právě ten stupeň reality.
I: Stejně by mě ale zajímalo, jestli se domníváš, že vaše hra bude i pro řadového hráče, který není RPG znalý?
K: Znovu opakuji, že systém je tvořen s tím, aby základní kostra byla jednoduchá a pochopitelná, ale tím, jak bude člověk pronikat hlouběji pochopí další a širší souvislosti, informace, dovednosti. Takže se dá říci, že postupem času se ze začátečníka stane zkušený RPG hráč.
I: Děkuji ti za informace a na konec si přece jen neodpustím jednu všetečnou otázku. Takže kdy se plánuje zahájení a kdy ty sám zahájení očekáváš
K: Oficiální prohlášení zatím nebylo vydáno, ale můj osobní názor je, že první neveřejné otevření by mohlo být začátkem roku 1994, ale uvidíme, opravdu je předčasné hovořit o termínech a dávat závazné sliby.
I: Výborně, děkuji za rozhovor a budu doufat, že se znovu setkáme v některém z dalších EXCALIBURů nebo rovnou v GAME CENTRU.

GAME TERMINATED
LOG OFF .....

144 a originál hru Campaign za 15.900 Kč. Tel: 047 444 55.

C64

Profesionálně na C-64 s prog. balíkem GEOS (64 disků, čeština) - ARDAN, 276 01 Mělník 2889, Tel: 0206/670759.

Prodám hry nba C-64 na disk. Seznam za 5-ti Kč známku. J. Stanko, B. Martinů 1700. Teplice 415 02.

Prodám C64 + tape + 2xjoy + disk. drive 1541 + tiskárnu xy4150 + final 3 + TTC + 9 kazet + 84 disket her + BTV Grundig uhlop. 70 - celkem za 13450 Kč (i jednotlivě) - vyměním hry, nebo koupím HD a monitor na A1200. Volejte od 24.9. na tel: 02/7915343.

Prodám C-64 s příslušenstvím. Cena dohodou. P. Pastrňák, č. 246, 739 13 Kunčice p. Ondř. - předvedu.

Prodám C64 disc drive, magnetofon ZX joystick, hry, levně, tel. 724182.

SINCLAIR

Nabízím hry na ZX Spectr. SEznam za 3 Kč známku. Levně! Pavel Kozák, Na Výšině 3221. Havl. Brod 580 01.

Hledám přítele pro výměnu her a dem pro AY-3-8912, na disketách 3,5" a 5,25" MDOS. V. Mathauser, P.O.Box 71, Plzeň, 318 71.

Prodám na Didaktik kazety s hrami (1 ks 55 - 90 Kč). Seznam zašlu zdarma. M. Adámek, Bořkova 567, Zubří 756 54.

ATARI XL/XE

Nejnovější textovka pro Atari XL/XE je tu! Zničení sborovny s možností výhry! Pište na adresu: W, Václav Kadlec, Lidická 178, Čes. Budějovice 370 07. Neváhejte!

Prodám kazetu C-90 plnou nejlepších textovek - Fotbalový trenér a mnohé další za 135 Kč. A sport. hry na kazetě C-60-fotbal, hokej, golf, šachy, box za 100 Kč. Tel: 02/7915389.

OSTATNÍ

Prodám špičkový program na tvorbu 3D-her Construction Kit za 130 Kč i s obslužným programem a kazetou + poštovné. P. Drkula, Tyršovo nábř. 1705, 756 61 Rožnov p./R. Neváhejte, stojí za to!

Prodám ext. modem Longshine 2400 MNP5+sériový kabel, 1 rok starý, málo používaný za 5.600 (dohoda). Možná výměna za turbo kartu pro A500+ s 68020 do 10.000 Kč. P. Štěpán, 538 63 Chroustovice 200, 0456-94747.

Prodám DG'89 s analogovým rozhr. a magickými možnostmi + kaz. SPZ10 + BT100 + joy + hry, programy. T. Němec, Šustova 911, M. Budějovice 676 06.

Koupím E. 0-6, 100% stav = 140 Kč. Spěchá. M. Bílek, Purkyňova 858, 293 01 Ml. Boleslav.

Prodám Nintendo GAMEBOY + 3 hry (Tetris, Dr. Mario., KungFu master) (2990 Kč). INF. Ludvík Příhoda ml., Máchova 356, 471 27 Stráž p. R.

Program výuky jazyků + slovník. Obsah: slovník (obousměr.), věty, slova, gram., nastavit. obtížnost cca 10000 hesel (každý jazyk, buď A nebo N), možno dopínit, program si pamatuje chyby, dbá na odstranění. Prog. Landi Plus zašleme za 199,- kaz./disk + č. návod. Uveďte typ počítače (IBM PC, Commod.64, Amiga, Atari 800, Didaktik, ZX SPectrum). M.K.C.S., Box 121, 181 00 P-8. Tel: 8554544, fax: 2364314.

Až 50% sleva na plošnou inzerci v Excaliburu!

JAK SI DÁT INZERÁT?

Inzerát napiš na čtverec. papír.	20 Kč
1řádek=max.32 znaků. Počet řádek	40 Kč
neomezen. Pak sečti počet řádek,	60 Kč
vynásob částkou 20Kč. Výsledek je	80 Kč
cena inzerátu, tu napiš na slo-	100 Kč
ženku typu C, zaplať na adresu	120 Kč
PCP, box 414, 111 21, Praha 1.	140 Kč
Ústřižek a inzerát pošli tamtéž.	160 Kč

JRC JRC JRC JRC JRC

Firma JRC si Vás dovoluje pozvat do nově otevřené prodejny s výpočetní technikou ve Vladislavově ulici č. 24 (u obchodního domu Máj, stanice metra Národní třída).

Nabízíme Vám následující sortiment:

ATARI
Atari 800XE, magnetofon, disketová jednotka XF 551, Atari 1040 STE, Atari **Falcon 030**

COMMODORE
C64-II, magnetofon, disketová jednotka 1541-II

AMIGA
Commodore Amiga 600, Amiga 1200

DIDAKTIK
Didaktik Kompakt

TISKÁRNY
EPSON

NOTEBOOKY
Slimate Fantas

SOFTWARE
další programové vybavení

PC 286, 386, 486
konfigurace podle Vašich požadavků

LITERATURA

HRY
originální i public domain hry (včetně nejnovějších pro PC)

JOYSTICKY
joysticky Quick Shot

DOPLŇKY
od firmy Sunnyline boxy, myši a další doplňky pro Váš počítač

DISKETY
diskety FUJI, MAXELL

NAŠE PRODEJNY:

PC shop
Vladislavova 24
110 00 Praha 1
tel: 24 22 86 40

JRC
Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6
tel: 354 979 fax: 521 258
velkoobchod i maloobchod

JRC - Prospert
Bělohorská 75
169 00 Praha 6
tel: 350 306

ZASTOUPENÍ VE SLOVENSKÉ REPUBLICE:

BONO
OD DARGOV
040 01 Košice

BONO
kancelář
Južná trieda 48
040 01 Košice
tel: 095-760 429-430
fax: 095-760 428

BONO
Hlavná 134
1. patro
080 01 Prešov

Velká doprodejní akce EXCALIBURu

Až do vyprodání zásob, nejpozději však do konce letošního roku, si můžete dokoupit STARŠÍ, drobně poškozená čísla Excaliburů od čísla 7 do čísla 17 přímo od vydavatele za **mimořádně sníženou cenu 14 Kč.** Při současné prodejní ceně **Excaliburu 29 Kč** tím ušetříte více než **50 %!** Poškození jednotlivých čísel není nijak velké a nemá podstatný vliv na užitnou hodnotu časopisu. Minimální odběr je 6 čísel.

Nová čísla

Předplatné nových čísel se zjednodušilo. **Jednotná cena je 29 Kč** na číslo včetně předplatitelské přílohy Excalibur+. Můžete si předplatit až dvanáct čísel dopředu. Příklad: **„Ex 19 - 30 = 12 x 29 = 348 Kč."** Současní předplatitelé budou Excalibur+ dostávat také, rozdíl 5 Kč automaticky odečteme z výše zůstatku na předplatitelském kontě.

Starší čísla

Cena za jedno číslo je 24 Kč. *Pokud si předplatíte 6 nebo více starších čísel, získáte jedno číslo za pouhých 14 Kč. Příklad: **„Ex 7, 8, 11, 12, 13, 16 = 6 x 14 = 84 Kč"**.

Jaká čísla máme na skladě?

EXCALIBUR
7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 (1 kus za 24/14 Kč*)

AMIGA MAGAZIN
2, 3, 4, 5, 6, 7 (1 kus za 14 Kč*)

AM disk 7 (36 Kč)

OSOBNÍ POČÍTAČE - 10 Kč

TAŠKA EXCALIBUR *(říjen '93)* - 29 Kč

TRIČKO EXCALIBUR *(11 '93)* - 180 Kč

Do 4 týdnů po zaplacení složenky obdržíte objednaná čísla, která máme na skladě, poštou na Vámi uvedenou adresu. Prosíme Vás, abyste psali čitelně a stručně, abychom mohli Vaši objednávku vyřídit co nejrychleji.

Slovensko

vyřizuje firma **L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č. 4, 834 13 Bratislava 34.** Stačí výše uvedeným způsobem zaplatit ve Sk a časopisy budete dostávat prostřednictvím firmy **A.L.L.PRODUCTION. Důležitá informace: předplatné na Slovensku je vyšší o 10%** (odlišný kurs) **+ 10 Sk** (bankovní převod). Místo 348 Kč tedy zaplatíte 348 + 34,80 + 10 Sk. Informace o předplatném v SR na tel. čísle **02/291925.**

PŘEDPLAŤ SI MNE, PROSÍM!

BUDE TO MÍT PRO TEBE TYTO VÝHODY:

1. Kromě Excaliburu budeš dostávat **navíc** ještě stálou přílohu **Excalibur+** (u tohoto čísla má 16 celobarevných stran, nabitých skvělými návody).
2. Nestane se, že bys **nesehnal** Excalibur nebo Excalibur+
3. Pokud si předplatíš Excalibur teď hned, dostaneš navíc **zdarma** též **Excalibur 18+ a 19+!** *(současně s Excaliburem 20+)*
4. Pokud si předplatíš **u PCP** Excalibur na 12 čísel, dostaneš navíc **zdarma tašku Excalibur+** *(říjen '93).*
5. Pokud si předplatíš **u PCP** Excalibur na 12 čísel, můžeš vyhrát **tričko Excalibur+**. (Každý stý předplatitel! - *prosinec '93)*
6. **Budeš spokojený.**

BUDE TO MÍT PRO MNE TYTO VÝHODY:

1. Budu vycházet **pravidelně a s přílohou Excalibur+.**
2. Budu **spokojený**

Chcete získat Excalibur 18+ a 19+? Předplaťte si Excalibur na 12 čísel!

JAK VYPLNIT SLOŽENKU

NENÍ TO NIC SLOŽITÉHO:

1. Na složenku **typu C** napište adresáta: **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.**
2. **Čitelně** vyplňte odesílatele *(včetně PSČ)*
3. Na zadní stranu "Zpráva pro příjemce" **srozumitelně** napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte.
4. Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte.

Excalibur také od firmy A.L.L.PRODUCTION!

Firma A.L.L.PRODUCTION je známá jako spolehlivý distributor několika desítek časopisů, mezi nimiž nechybí Mladý svět, Reflex, Betty, Betinka, Parabola, PRO, T, Receptář, romány z vydavatelství Ivo Železný a další. Pokud jste dosud nebyli zcela rozhodnuti o správnosti kroku předplatit si Excalibur přímo u vydavatele, můžete využít služeb A.L.L. Postup je shodný, pouze adresa je jiná: **A.L.L.PRODUCTION, P.O.Box 732, 111 21 Praha 1 (tel. 02/291925).**

KDE KOUPÍTE EXCALIBURY?

110
KLUB 602, Martinská 5
PRINGTON, Jindřišská 27
PRAGO-ATREY s.r.o., Václavské nám. 41
RŮŽIČKA-KNIHKUPECTVÍ, Na Příkopě 24
APRO - PHILIPS, Jindřišská 12
GRADA BOHEMIA S.R.O., Dlouhá 39
MULTISYS - DIREKT s.r.o., Vladislavova 6
ORPRESS S.R.O., Václavské nám. 17
PC SHOP, Vladislavova 24
FAN ELEKTRONIK, stánek Bílá Labuť
120
AMIGA INFO, Šumavská 19
BASIC s.r.o., Ječná 19
BCD s.r.o., Žitná 28
NEOKORTEX s.r.o., Bělehradská 98
130-190, 100
COMPUTER-CONNECTION, Branická 46, P-4
VUZ s.r.o., Bělohorská 70, Praha 6
PROSPERT, Bělohorská 75, Praha 6
JRC, Chaloupeckého 1913, Praha 6
A-B-Comp, Veverkova 28, Praha 7
Prodejna tech. literatury, Bílá 90, Praha 9
REN, Věšínova 5, Praha 10
DIALOG, Kubánské nám. 5, Praha 10
300
CONSUL, Pálenická 28, Plzeň
BOOKS & SOFT., Pod Záhorskem 27, Plzeň
MULTISYS Plzeň, Pětatřicátníků 22, Plzeň
PAREEX, Lannova třída 49, Č. Budějovice
M-CENTRUM, Kalkusova 1123, Tábor
400
ATRIS AGENTURA, Jiráskova 602, Kadaň
MULTISYS LIBEREC, Revoluční 66, Liberec
STARLIT, s.r.o., Klášterní 464, Česká Lípa
ALIAS, Pražská 32, Liberec
GERARD, U Stadionu 1563, Most
KNIHKUPECTVÍ M&V, Mírové nám. 25, Ústí n/L.
500
SDRUŽENÍ KITKA, Smetan. nám. 1975, H.Brod
PRECISOFT v.o.s., Ulrychovo n. 810, H. Králové
600
AUTOCONT MARKET, Žižkova 7, Vyškov
FAKULTNÍ KNIHKUPECTVÍ, Údolní 53, Brno
KNIHKUPECTVÍ DOČKAL, Česká 32, Brno
KNIHKUPECTVÍ RYŠAVÝ, Česká 31, Brno
700
SINCO, s.r.o., Panská 8, Olomouc
DISKONT, s.r.o., Komenského 45, Přerov
KNIHA U BANKY, Hollarova 14, Ostrava
MOJČÍŠEK, Spojovací 202, Horní Datyně
TM COMPUTER, Náměstí Svobody, Frýdek-M.
Slovensko
BONO s.r.o., Štúrova 1 a Južná 49, Košice

PRO OBCHODNÍKY: **PC info**, P.O. Box 12, 100 00 Praha 10. Tel. 02/7818783. **JRC**, Chaloupeckého 1913, 160 00 Praha 6. Tel. 02/354979

A-B-Comp a.s.

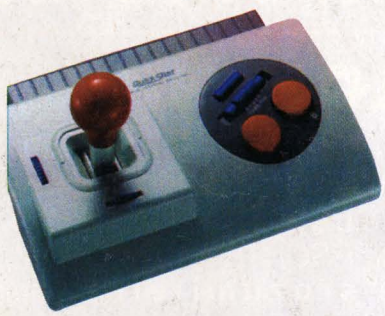
autorizovaný distributor firmy

QuickShot

Vám nabízí

JOYSTICKY

pro SEGA, NINTENDO, PC, Amiga, Atari



Raider 5

Python 5

Starfighter 3

Python 3

Starfighter 2W

a mnohé další

Prodejna: Veverkova 28, Praha - 170 00
Tel.: 02/37 77 01-2, 37 77 80-1
Fax: 02/38 24 90